

**PENGARUH MENGAMATI KOSTUM PADA FILM *THE SECRET OF MOONACRE* TERHADAP PENCAPAIAN KOMPETENSI  
PENERAPAN PRINSIP DISAIN BUSANA WANITA  
SISWA KELAS X DI SMKN 3 PURWOREJO**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**



**Oleh :  
Feby Erika Ginting  
NIM 11513241030**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2015**

## LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Skripsi dengan Judul

**PENGARUH MENGAMATI KOSTUM PADA FILM *THE SECRET OF MOONACRE* TERHADAP PENCAPAIAN KOMPETENSI  
PENERAPAN PRINSIP DISAIN BUSANA WANITA  
SISWA KELAS X DI SMKN 3 PURWOREJO**

Disusun oleh :

Feby Erika Ginting

NIM 11513241030

telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan  
Ujian Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.

Yogyakarta, April 2015

Mengetahui,  
Ketua Program Studi  
Pendidikan Teknik Busana,

Disetujui,  
Dosen Pembimbing,



Kapti Asiatun, M.Pd  
NIP. 19630610 198812 2 001



Sri Widarwati, M.Pd  
NIP. 19610622 198702 2 001

## SURAT PERNYATAAN

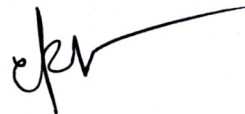
Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Feby Erika Ginting  
NIM : 11513241030  
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana  
Judul TAS : **Pengaruh Mengamati Kostum Pada Film *The Secret Of Moonacre* Terhadap Pencapaian Kompetensi Penerapan Prinsip Disain Busana Wanita Siswa Kelas X di SMKN 3 Purworejo**

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, April 2015

Yang Menyatakan,



Feby Erika Ginting  
NIM. 11513241030

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

### **PENGARUH MENGAMATI KOSTUM PADA FILM *THE SECRET OF MOONACRE* TERHADAP PENCAPAIAN KOMPETENSI PENERAPAN PRINSIP DISAIN BUSANA WANITA SISWA KELAS X DI SMKN 3 PURWOREJO**

Disusun oleh :  
Feby Erika Ginting  
NIM. 11513241030

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi  
Pendidikan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta  
pada tanggal 18 Mei 2015.

#### **TIM PENGUJI**

Nama/ Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
<u>Sri Widarwati, M.Pd</u> Ketua Penguji/ Pembimbing		22 - 6 - 2015
<u>Kapti Asiatun, M.Pd</u> Sekretaris		22 - 6 - 2015
<u>Prapti Karomah, M.Pd</u> Penguji		22 - 6 - 2015

Yogyakarta, Juni 2015

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



**Dr. Moch Bruri Triyono, M.Pd**  
NIP. 19560216 198603 1 003



## **HALAMAN MOTTO**

**Diamond is Forever, Everywhere and Everytime**

## HALAMAN PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*“Bacalah dengan (menyebut) nama tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan tuhanmu lah yang paling pemurah, yang mengajar (manusia) dengan peranta kalam. Dan mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahu”*

*(Q.S. Al-‘Alaq : 1-5)*

Ya Allah, segala syukur ku tautkan atas hidayah yang Engkau curahkan, serta atas ilmu yang bermanfaat. Ya Allah, ridhai perjalananku yang telah lalu dan akan ditempuh. Semoga ilmu ini dapat menjadi nahkoda pada perjalananku. Salawat beserta salam ku aturkan kepada junjungan umat Baginda Nabi Muhammad S.A.W. Semoga dapat ku teladani ilmu dan akhlak beliau.

Kepada yang tersayang Mama (Etty Brutu) dan Papa (Saudara Ginting) ku persembahkan karya kecilku sebagai wujud baktiku padamu. Mama, melalui hangatnya pelukmu, melalui untaian do’a mu, melalui rindumu, ku kumpulkan segenap semangat perjuanganku. Papa terima kasih telah kau berikan ketegaranmu, kerja kerasmu, pantang menyerahmu, kesabaranmu yang mengalir pada darah ini.

Nola Agina Ginting, Ninta Karina Ginting dan Farhan Irham Ginting. Terima kasih atas semangat dan do’a yang selalu hadir dalam hari-hariku. Do’a ku selalu mengiringi langkah hidupmu.

Fandy Muhammad, S.Kg, terimakasih telah menjadi teman hidup hingga kita mendapatkan gelar sarjana. Begitu banyak dukungan moral, tenaga dan waktu yang telah kamu berikan hingga aku bisa menyelesaikan studi ku di Yogyakarta.

Untuk almamater UNY, terimakasih telah membantuku dalam mencapai cita-citaku. Nama mu akan selalu ku banggakan dan ku kenang. Semoga segala ilmu yang kudapat akan selalu membawa berkah bagi ku dan masyarakat.

**PENGARUH MENGAMATI KOSTUM PADA FILM *THE SECRET OF MOONACRE* TERHADAP PENCAPAIAN KOMPETENSI PENERAPAN PRINSIP DISAIN BUSANA WANITA SISWA KELAS X DI SMKN 3 PURWOREJO**

Oleh :

**Feby Erika Ginting  
NIM 11513241030**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui :1) Pencapaian kompetensi penerapan prinsip disain pada busana wanita sebelum mengamati kostum pada film *The Secret of Moonacre* siswa kelas X tata busana di SMK N 3 Purworejo, 2) Pencapaian kompetensi kompetensi penerapan prinsip disain pada busana wanita setelah mengamati kostum pada film *The Secret of Moonacre* siswa kelas X tata busana di SMK N 3 Purworejo, 3) Pengaruh mengamati kostum pada film *The Secret of Moonacre* terhadap pencapaian kompetensi penerapan prinsip disain pada busana wanita siswa kelas X tata busana di SMK N 3 Purworejo.

Desain penelitian ini adalah *Pre- Eksperimental Design* dengan model penelitian *One Group Pre-test Post-test Design*. Subyek penelitian adalah kelas X Tata Busana 2 sejumlah 32 siswa yang dipilih dengan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, metode dokumentasi dan metode tes yang terdiri dari tes pilihan ganda, penilaian sikap teman sejawat, dan penilaian unjuk kerja. Uji validitas instrument dan uji kelayakan materi menggunakan validitas isi dan validitas konstruk dengan pendapat *judgement expert*. Uji reliabilitas instrumen untuk tes pilihan ganda dengan rumus KR 20 sebesar 0,910, penilaian sikap dengan rumus *alfa cronbach* sebesar 0,782, dan penilaian unjuk kerja dengan rumus *alfa cronbach* yaitu sebesar 0,939. Uji normalitas menggunakan rumus *Kolmogorov Sminov* dengan nilai sebesar 0,452 pada *pre test* dan 0,656 pada *post test*. Uji homogenitas menggunakan uji F diperoleh  $F_{hitung}$  sebesar 0,064. Uji hipotesis menggunakan uji t (*test*).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Pencapaian kompetensi penerapan prinsip disain pada busana wanita sebelum mengamati kostum pada film *The Secret of Moonacre* dari 32 siswa yaitu sebanyak 14 siswa belum mencapai KKM sedangkan siswa yang telah mencapai KKM sebanyak 18 orang, 2) Pencapaian kompetensi penerapan prinsip disain pada busana wanita setelah mengamati kostum pada film *The Secret of Moonacre* yaitu sebanyak 32 siswa telah mencapai KKM, 3) Terdapat pengaruh mengamati kostum pada film *The Secret of Moonacre* terhadap pencapaian kompetensi penerapan prinsip disain pada busana wanita dari hasil perhitungan dengan uji-t diperoleh nilai  $t_{hitung}$  lebih besar daripada  $t_{tabel}$  ( $t_{hitung}$  15,936 >  $t_{tabel}$  2,042) dan taraf signifikansi lebih kecil dari 5% (0,000 < 0,05). Dari hasil tersebut menunjukkan dengan mengamati kostum pada film *The Secret of Moonacre* mampu memperbaiki pencapaian kompetensi siswa dalam penerapan prinsip disain pada busana wanita. Maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh mengamati kostum pada film *The Secret of Moonacre* terhadap pencapaian kompetensi penerapan prinsip disain pada busana wanita siswa kelas X di SMKN 3 Purworejo.

Kata kunci : film , kompetensi, penerapan prinsip disain pada busana wanita

# **EFFECTS OF OBSERVING COSTUMES IN THE SECRET OF MOONACRE MOVIE ON THE ATTAINMENT OF THE COMPETENCY IN APPLYING PRINCIPLES OF DESIGNS**

**FEBY ERIKA GINTING  
NIM. 11513241030**

## **ABSTRACT**

This study aims to investigate the attainment of the competency in applying principles of designs of women's clothing before and after observing costumes in *The Secret of Moonacre* movie and effects of observing costumes in *The Secret of Moonacre* movie on the attainment of the competency in applying principles of designs of women's clothing among Grade X students of Fashion Design at SMKN 3 Purworejo.

This was a pre-experimental study using the one-group pretest-posttest design. The research subjects were Grade X students of Fashion Design 2 with a total of 32 students selected by means of the purposive sampling technique. The data were collected through observations, documentation, and tests consisting of a multiple choice test, peer attitude assessment, and performance assessment. The instrument validity was assessed in terms of the content validity and the construct validity by expert judgment. The reliability of the multiple choice instrument was assessed by the KR 20 formula and those of the attitude assessment and the performance assessment by the Cronbach's Alpha formula. The normality was tested by the Kolmogorov Smirnov formula. The homogeneity was tested by the F-test and the hypothesis by the t-test.

The results of the study showed that regarding the attainment of the competency in applying principles of designs of women's clothing before observing costumes in *The Secret of Moonacre* movie, 14 students havenot attained the Minimum Mastery Criterion ( MMC) and 18 students attained. The attainment of the competency after observing costumes in the movie 32 students attained the Minimum Mastery Criterion (MMC). The results of the t-test showed  $t_{\text{observed}}$  higher than  $t_{\text{table}}$  ( $t_{\text{observed}} = 15.936 > t_{\text{table}} = 2.042$ ) and a level of significance less than 5% ( $0.000 < 0.05$ ). From the results, it could be concluded that there was an effect of observing costumes in *The Secret of Moonacre* movie on the attainment of the competency in applying principles of designs of women's clothing among Grade X students of SMKN 3 Purworejo.

**Keywords:** movie, competency, application of principles of designs of women's clothing

## KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah segala puji hanya untuk Allah SWT yang telah memberikan nikmat, hidayah dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul "Pengaruh Mengamati Kostum pada Film *The Secret of Moonacre* Terhadap Pencapaian Kompetensi Penerapan Prinsip Disain Busana Wanita Siswa Kelas X Di SMK N 3 Purworejo" dengan baik.

Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan laporan Tugas Akhir Skripsi ini banyak mendapatkan bimbingan, pengarahan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebanyak-banyaknya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penulisan laporan Tugas Akhir Skripsi ini terutama kepada :

1. Ibu Sri Widarwati, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah banyak memberikan semangat. Dorongan, dan bimbingan selama penulisan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Ibu Prapti Karomah, M.Pd selaku validator instrumen penelitian Tugas Akhir Skripsi yang memberikan masukan/ saran sehingga penelitian Tugas Akhir Skripsi ini dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.
3. Bapak Triyanto, M.A selaku validator instrumen penelitian Tugas Akhir Skripsi yang memberikan masukan/ saran sehingga penelitian Tugas Akhir Skripsi ini dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.
4. Ibu Dra. Yulifah Isnaniah selaku guru pengampu mata pelajaran dasar disain dan validator instrumen penelitian Tugas Akhir Skripsi yang memberikan



masukan/ saran sehingga penelitian Tugas Akhir Skripsi ini dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.

5. Dewan Penguji yang memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini.
6. Bapak Noor Fitrihana, M.Eng dan Ibu Kapti Asiatun, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana dan Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Busana beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penulisan pra proposal sampai dengan selesainya Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Bapak Dr. Moch Bruri Triyono, M.Pd selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi ini.
8. Bapak Drs. Sungkono selaku Kepala SMK N 3 Purworejo yang telah memberi ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
9. Para guru dan staf SMK N 3 Purworejo yang telah memberikan bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi yang bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, April 2015  
Penulis,

Feby Erika Ginting  
NIM. 11513241030

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL .....	i
LEMBAR PERSETUJUAN .....	ii
SURAT PERNYATAAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
 <b>BAB I. PENDAHULUAN.....</b>	 <b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah .....	8
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Manfaat Penelitian .....	9
 <b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA.....</b>	 <b>11</b>
A. Kajian Teori.....	11
1. Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Disain di SMKN 3 .....	11
a. Pembelajaran .....	11
b. Komponen Pembelajaran.....	12
c. Struktur Kurikulum di SMKN 3 Purworejo .....	18
d. Mata Pelajaran Dasar Disain .....	19
e. SMKN 3 Purworejo.....	23
2. Kostum pada Film <i>The Secret of Moonacre</i> .....	24
a. Pengertian Busana Wanita.....	24
b. Busana Pesta untuk Wanita .....	25
c. Kostum .....	27
d. Prinsip- Prinsip Disain.....	28
e. Kostum <i>The Secret of Moonacre</i> .....	39
f. Pengertian Film .....	50
g. Film <i>The Secret of Moonacre</i> .....	54
3. Pencapaian Kompetensi Penerapan Prinsip Disain .....	55
a. Pengertian Kompetensi.....	55
b. Pencapaian Kompetensi .....	56
c. Kompetensi Penerapan Prinsip Disain .....	60
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	63
C. Kerangka Berfikir .....	67
D. Pertanyaan Penelitian .....	71
E. Perumusan Hipotesis.....	71

<b>BAB III. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>73</b>
A. Desain Penelitian .....	73
B. Prosedur Penelitian .....	74
C. Tempat dan Waktu Penelitian .....	76
D. Populasi dan Sampel Penelitian.....	76
E. Variabel Penelitian .....	76
F. Teknik Pengumpulan Data .....	77
G. Instrumen Pengumpulan Data .....	77
H. Validitas Internal dan Eksternal.....	90
I. Analisis Data .....	100
 <b>BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	 <b>104</b>
A. Deskripsi Tempat dan Subyek Penelitian .....	104
B. Deskripsi Data Penelitian .....	105
C. Uji Prasyarat Analisis.....	110
D. Uji Hipotesis.....	111
E. Pembahasan.....	114
 <b>IV. KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	 <b>120</b>
A. Kesimpulan .....	120
B. Implikasi .....	121
C. Saran.....	121
D. Keterbatasan Penelitian.....	122
 <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	 <b>123</b>
<b>LAMPIRAN- LAMPIRAN .....</b>	<b>127</b>

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Alur Kerangka Berfikir .....	70
Gambar 2. Histogram Data Kompetensi <i>Pre Test</i> .....	109
Gambar 3. Histogram Data Kompetensi <i>Post Test</i> .....	110
Gambar 4. Daerah penerimaan/penolakan hipótesis .....	113

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Silabus Mata Pelajaran Dasar Disain .....	20
Tabel 2. Prinsip Disain pada Kostum <i>Film The Secret of Moonacre</i> ....	41
Tabel 3. Perbandingan Penelitian yang Relevan.....	64
Tabel 4. Desain Penelitian <i>One Group Pretest- Posttest Design</i> .....	74
Tabel 5. Kisi- Kisi Hubungan Variabel, Sumber Data Dan Metode .....	77
Tabel 6. Kisi- Kisi Instrumen Kompetensi Prinsip Disain .....	79
Tabel 7. Kisi- kisi Soal Kognitif .....	81
Tabel 8. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Sikap .....	82
Tabel 9. Kisi-Kisi Lembar Kerja Penerapan Prinsip Disain .....	84
Tabel 10. Kriteria Ketuntasan Minimal.....	89
Tabel 11. Perhitungan Nilai Akhir Kompetensi .....	90
Tabel 12. Kelayakan Aspek Kognitif yang Ditinjau dari Ahli .....	93
Tabel 13. Hasil Uji Validitas Lembar Penilaian Kognitif.....	94
Tabel 14. Kriteria Kualitas Lembar Penilaian Sikap dan Unjuk Kerja .....	95
Tabel 15. Kelayakan Lembar Penilaian Sikap yang Ditinjau Ahli.....	95
Tabel 16. Kelayakan Lembar Penilaian Unjuk Kerja oleh Ahli.....	95
Tabel 17. Hasil Uji Validitas Lembar Observasi Penilaian Sikap .....	96
Tabel 18. Hasil Uji Validitas Lembar Penilaian Unjuk Kerja .....	96
Tabel 19. Hasil Uji Reliabilitas Soal Tes Kognitif .....	98
Tabel 20. Interpretasi Nilai r .....	98
Tabel 21. Hasil Uji Reliabilitas Lembar Penilaian Sikap.....	99
Tabel 22. Hasil Uji Reliabilitas Lembar Unjuk Kerja .....	99
Tabel 23. Kategori Penilaian Kompetensi Prinsip Disain .....	106
Tabel 24. Hasil Penilaian Kompetensi Siswa .....	107
Tabel 25. Distribusi Frekuensi Data <i>Pre-test</i> .....	108
Tabel 26. Distribusi Frekuensi Data Post-test.....	109
Tabel 27. Rangkuman Hasil Uji Normalitas Distribusi Data .....	111
Tabel 28. Rangkuman Hasil Uji Homogenitas Varian .....	111
Tabel 29. Hasil Uji- t Pencapaian Kompetensi .....	112



## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Kisi-Kisi Instrumen dan Instrumen Penelitian .....	127
Lampiran 2. Validitas dan Reliabilitas.....	149
Lampiran 3. Silabus, RPP, Handout dan Jobsheet .....	189
Lampiran 4. Subyek dan Hasil Penelitian.....	220
Lampiran 5. Surat Penelitian.....	244
Lampiran 6. Dokumentasi Hasil Penelitian.....	247

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Sekolah Menengah Kejuruan merupakan salah satu lembaga pendidikan formal sebagai akibat dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sekolah Menengah Kejuruan mempunyai tujuan untuk menyiapkan siswa agar menguasai ilmu pengetahuan umum dan keahlian khusus, sehingga menghasilkan individu yang cerdas dan berketerampilan. SMK N 3 Purworejo didukung oleh tenaga pengajar lulusan sarana dan beberapa karyawan lulusan Sekolah Menengah dan Sarjana Muda. SMK N 3 Purworejo memiliki lebih dari 79 guru yang terdiri dari 50 guru tetap, 14 guru tidak tetap, dan guru bantu dan 13 pegawai tetap. Program Keahlian yang ada di SMK N 3 Purworejo yaitu Busana Butik, Jasa Boga, Kecantikan Kulit dan Kecantikan Rambut. Untuk tahun pelajaran 2014/2015 terdapat 8 kelas untuk tingkat X, 10 kelas untuk tingkat XI dan 10 kelas untuk tingkat XII.

Mendisain busana wanita khususnya busana pesta dengan menerapkan prinsip disain pada busana di mata pelajaran Dasar Disain merupakan salah satu unit kompetensi atau mata pelajaran yang diajarkan pada siswa kelas X di SMKN 3 Purworejo pada semester genap. Dasar disain terdiri dari beberapa kompetensi yaitu menganalisis ruang lingkup disain, membuat disain struktur, membuat disain hiasan pada benda, menerapkan unsur disain pada benda dan menerapkan prinsip disain pada benda. Sebagai bagian dari kurikulum yang harus diajarkan, maka kompetensi menerapkan prinsip disain pada benda dalam

pelaksanaan proses pembelajaran menekankan pada aspek afektif, kognitif dan psikomotorik. Afektif adalah kesediaan menerima, memberi tanggapan, menilai, organisasi, dan karakterisasi. Kognitif adalah adanya pemahaman, pengetahuan dan penguasaan materi pelajaran oleh siswa. Psikomotorik merupakan keterampilan yang harus dikuasai siswa seperti adanya kemampuan untuk mendisain busana pesta untuk wanita dengan menerapkan prinsip disain. Siswa dikatakan telah berkompeten apabila telah mencapai standar kompetensi atau lebih dengan skor yang tinggi, hal ini secara tidak langsung dapat menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran penerapan prinsip disain pada busana telah tercapai.

Dari wawancara awal yang dilakukan dengan guru tata busana di SMKN 3 Purworejo terindikasi bahwa pembelajaran dasar disain pun masih menghadapi berbagai masalah. Pola pembelajaran yang digunakan masih cenderung kurang melibatkan keaktifan siswa secara optimal. Pembelajaran yang sering digunakan adalah ceramah konvensional dengan media papan tulis dan buku-buku paket yang didominasi oleh materi pelajaran dalam bentuk teks. Guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa. Hal ini belum cukup efektif untuk mengatasi permasalahan-permasalahan seperti siswa kesulitan mendapatkan inspirasi untuk menerapkan prinsip disain dengan tepat serta sifat siswa yang kurang termotivasi dalam proses pembelajaran. Mereka juga menyatakan bahwa siswa seringkali kurang memperhatikan dalam proses pembelajaran yang diduga dikarenakan materi teori dianggap membosankan. Siswa merasa sudah cukup akan pengetahuan yang ia miliki untuk mengerjakan tugas yang diberikan karena belum ada media pembelajaran lain yang dapat menarik perhatian siswa, sehingga hasil pekerjaan siswa cenderung sama dalam

satu kelas. Keberadaan media pendukung untuk pembelajaran dengan menggunakan berbagai media berbasis teknologi seperti video atau power point sebenarnya juga sudah tersedia di setiap kelas. Namun penggunaannya hanya sebatas pada presentasi hasil belajar siswa yang frekuensinya sangat terbatas. Penggunaan film dalam kegiatan pembelajaran dasar disain belum pernah dilakukan dengan alasan ketiadaan materi film yang bisa digunakan untuk kegiatan pembelajaran.

Keterbatasan sarana dan prasarana juga ikut mempengaruhi pencapaian kompetensi memproduksi bagi siswa. Berdasar kan survey, peneliti tidak menemukan media yang dapat menarik perhatian siswa untuk berfikir maju dan menginspirasi siswa dalam berkarya, media- media khusus jurusan busana bisa dikatakan sudah *expired* tanpa ada pembaharuan atau pengadaan media baru sehingga menghambat siswa dalam proses pembelajaran praktek. Variasi penggunaan media pembelajaran belum banyak dilakukan sehingga kurang menarik perhatian siswa.

Berbagai permasalahan tersebut turut berpengaruh terhadap pencapaian kompetensi mendisain busana siswa yang masih rendah terbukti dengan terdapat satu kelas dari 3 kelas X yang memiliki nilai rata- rata terendah dalam mata pelajaran dasar disain pada semester gasal, yaitu dari 32 siswa kelas X TB 2 hanya 15 siswa yang sudah mencapai KKM. hal ini diduga karena siswa yang kurang wawasan sehingga kurang ide dalam mendisain.

Berdasarkan permasalahan di atas, diperlukan adanya suatu pembelajaran yang menarik, mudah dipahami, merangsang sikap aktif siswa dan tidak membosankan sehingga dapat menumbuhkan aktivitas belajar siswa guna

mencapai tujuan pembelajaran. Metode ceramah perlu ditambah dengan metode lain seperti pengamatan, diskusi, dan latihan dengan prosedur pelaksanaannya dengan berurutan dan terencana. Pengetahuan siswa juga bertambah dengan mengamati media audio- visual seperti film. Mengamati yang di maksud dalam penelitian ini adalah siswa menonton film yang di sajikan. Adanya keterlibatan siswa dalam proses pengamatan merangsang keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar. Selain itu, pembelajaran seperti di atas dapat menciptakan proses pembelajaran yang menghibur dan efektif.

Beberapa hal yang mendasar dalam proses belajar mengajar salah satunya adalah media pembelajaran yang digunakan oleh seorang pendidik, dimana ketepatan alat dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan media pembelajaran yang tepat akan mempermudah dan mempercepat proses penyampaian ilmu kepada anak didik. Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan murid sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal.

Di era informatika yang berkembang dikalangan masyarakat pada saat ini, dunia hiburan untuk masyarakat luas dan khususnya untuk remaja dapat dikatakan mengalami kemajuan yang cukup pesat dan signifikan. Harus kita akui



bahwa hubungan antara film dan masyarakat memiliki sejarah yang panjang dalam kajian para ahli komunikasi. Aneka pesan melalui sejumlah media massa terutama televisi dengan sajian berbagai peristiwa yang memiliki nilai berita ringan hingga berita tinggi, mencerminkan proses komunikasi massa yang selalu mempengaruhi kehidupan manusia. Tidak sedikit televisi nasional atau bahkan bioskop sekalipun yang memutar atau menayangkan acara untuk remaja atau film animasi yang dibuat dengan teknologi komputer. Sebagian besar film- film remaja, sepanjang film itu diputar akan membuat kita tertawa karena kelucuan-kelucuan dari tokoh pemainnya. Namun ada juga film yang membuat iba penontonnya karena penderitaan tokohnya, sekalipun tujuan utamanya menghibur, dapat pula film mengandung unsur pendidikan. Salah satu film remaja yang baik untuk ditonton yaitu *The Secret of Moonacre*. Tindakan tokoh, peristiwa, kastil dan alam yang terdapat pada film tersebut merupakan peristiwa yang tidak ditemukan oleh siswa pada lingkungannya sehingga dapat menarik perhatian siswa dan dapat memunculkan ide untuk berkarya.

Berkaitan dengan uraian diatas, peneliti memilih film sebagai media dalam meningkatkan kompetensi siswa khususnya dalam materi penerapan prinsip disain busana pesta untuk wanita. Menurut dugaan peneliti, Film *The Secret of Moonacre* dapat menginspirasi siswa dalam mendisain karena kostum-kostum yang dikenakan oleh para tokoh film syarat dalam penerapan prinsip disain busana yang baik. Sebagai contoh, Kostum menerapkan prinsip harmoni dalam garis dibuktikan dengan kesesuaian antara garis princes pada gaun bagian atas dengan garis hias pada lengan kostum, selain itu kostum juga menerapkan prinsip perbandingan tatanan busana yaitu setiap kostum dilengkapi dengan

aksen dimana aksen di buat dengan memperhatikan jenis aksen, letak aksen, jumlah aksen serta ukuran aksen. Siswa juga bisa memahami penerapan prinsip proporsi dari kostum- kostum pada film, sebab proporsi antara gaun utama dengan bagian busana lainnya tertera dengan jelas dalam film. Keseimbangan simteris atau asimetris pun tidak hanya terdapat pada aksen kostum, namun juga pada diterapkan pada bagian kerah, lengan dan bagian busana lainnya.

Oleh sebab itu, dengan mengamati film *The Secret of Moonacre* dalam pembelajaran prinsip disain, kompetensi dapat meningkat karena siswa akan lebih mudah dalam memahami dan mengaplikasikan secara langsung pada disain, sesuai dengan hasil pengamatan pada film tersebut.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan dari permasalahan yang ada pada SMKN 3 Purworejo khususnya pada mata pelajaran dasar disain terutama pada kompetensi penerapan prinsip disain pada busana pesta untuk wanita X, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, antara lain :

1. Hasil pekerjaan siswa dalam mata pelajaran dasar disain masih standar dan belum memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan, karya siswa cenderung sama satu sama lain.
2. Siswa kurang aktif dalam proses belajar mengajar karena media pembelajaran yang digunakan masih sebatas buku paket.
3. Sekolah sangat kurang menyediakan ataupun memperbaharui media display di sekolah yang dapat menginspirasi siswa untuk berkarya serta memotivasi siswa khususnya di bidang jurusan busana.

4. Penerapan metode ceramah konvensional pada mata pelajaran dasar disain tidak mencapai hasil yang maksimal, sehingga dibutuhkan variasi penggunaan metode pembelajaran lain yang didukung dengan media pembelajaran yang lebih komunikatif dan menghibur.
5. Proses pembelajaran dasar disain belum memanfaatkan media pembelajaran yang variatif sehingga kurang menarik perhatian siswa.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka peneliti membatasi pada permasalahan rendahnya nilai KKM pada materi prinsip disain. Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti menggunakan film *The Secret of Moonare* agar dapat diamati siswa dari segi kostum. Pada film tersebut, seluruh tokoh dalam cerita menggunakan kostum-kostum instansentris yang syarat dengan penerapan prinsip disain. Selain itu, kostum para tokoh selalu berbeda pada setiap adegan dalam cerita. Peristiwa-peristiwa yang terjadi merupakan peristiwa yang tidak ditemukan oleh siswa pada lingkungannya sehingga dapat menarik perhatian siswa. Peneliti memilih kelas X Tata Busana 2 sebagai objek penelitian sebab banyak siswa pada kelas ini belum mencapai KKM dalam mata pelajaran dasar disain pada semester gasal yang lalu, setengah dari jumlah siswa belum mencapai KKM yaitu 15 siswa dari 32 siswa.

Pemilihan media berbentuk film ini bertujuan untuk membuktikan dugaan mengenai adanya pengaruh mengamati kostum yang terdapat pada film terhadap pencapaian kompetensi siswa dalam menerapkan prinsip disain, serta membuktikan bahwa film dapat dijadikan salah satu media belajar komunikatif

yang mampu membantu siswa menemukan inspirasi untuk mendisain busana pesta untuk wanita dengan mengamati secara langsung kostum- kostum para tokoh dalam film. Mengamati yang di maksud dalam penelitian ini adalah siswa menonton film yang di sajikan, siswa melihat segala peristiwa, kastil, alam dan kostum tokoh yang menerapkan prinsip disain, sehingga siswa dapat melihat fesyen dan peristiwa- peristiwa unik. Adanya keterlibatan siswa dalam proses pengamatan merangsang keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana kompetensi penerapan prinsip disain pada busana wanita siswa kelas X tata busana sebelum mengamati kostum pada film *The Secret of Moonacre*?
2. Bagaimana kompetensi penerapan prinsip disain pada busana wanita siswa kelas X tata busana setelah mengamati kostum pada film *The Secret of Moonacre*?
3. Adakah pengaruh mengamati kostum pada film *The Secret of Moonacre* terhadap pencapaian kompetensi penerapan prinsip disain pada busana wanita siswa kelas X tata busana SMKN 3 Purworejo?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kompetensi penerapan prinsip disain pada busana wanita siswa kelas X tata busana sebelum mengamati kostum pada film *The Secret of Moonacre*

2. Untuk mengetahui kompetensi penerapan prinsip disain pada busana wanita siswa kelas X tata busana setelah mengamati kostum pada film *The Secret of Moonacre*
3. Untuk membuktikan adanya pengaruh mengamati kostum pada film *The Secret of Moonacre* terhadap pencapaian kompetensi penerapan prinsip disain pada busana wanita siswa kelas X tata busana SMKN 3 Purworejo

#### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini ada 2 yaitu:

##### **1. Secara teoritis**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pencapaian kompetensi penerapan prinsip disain busana pesta untuk wanita melalui pengamatan kostum para tokoh pada film *The Secret of Moonacre*.

##### **2. Secara praktis**

###### **a. Bagi peneliti**

- 1) Mendapatkan pengalaman melakukan sebuah penelitian
- 2) Mendapatkan pengetahuan melalui sebuah penelitian dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang cocok seperti media film.

###### **b. Bagi sekolah**

- 1) Sebagai bahan pertimbangan untuk mengambil keputusan khususnya tentang pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk kompetensi penerapan prinsip disain busana pesta untuk wanita maupun pokok pembahasan lain.



- 2) Dapat mengetahui dampak media film untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses belajar mengajar serta menciptakan siswa yang berkualitas dan kreatif.

**c. Bagi siswa**

- 1) Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menumbuhkan keaktifan belajar pada kompetensi dasar menerapkan prinsip disain pada benda khususnya kompetensi menerapkan prinsip disain busana pesta untuk wanita.
- 2) Mendorong siswa untuk mencapai kompetensi penerapan prinsip disain busana pesta untuk wanita di mata pelajaran dasar disain di SMKN 3 Purworejo.

**d. Bagi Program Studi**

- 1) Sebagai bahan kajian bagi mahasiswa yang ingin menambah wawasan serta kajian mengenai penelitian kuasi eksperimen dalam pengembangan penelitian yang relevan dimasa yang akan datang.
- 2) Penelitian ini dapat digunakan sebagai perbendaharaan perpustakaan yang dapat digunakan untuk kepentingan ilmiah yang dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Disain di SMKN 3**

###### **Purworejo**

###### **a. Pembelajaran**

Pembelajaran dalam kamus besar Bahasa Indonesia ( 1995: 105 ) adalah proses atau cara menjadikan orang hidup belajar. Menurut (Tim FIP-UPI, 2007) pembelaran adalah hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interkasi dengan lingkungannya. Disamping itu pembelajaran merupakan identifikasi aktifitas belajar mengajar yang diawali dengan perencanaan, dan diakhiri dengan evaluasi untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Sedangkan pengertian pembelajaran menurut Achjar,J. & Hudaya,L. ( 2008: 1), adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat tentang pengertian pembelajaran di atas, jadi pembelajaran merupakan aktifitas yang dilakukan guru dan peserta didik dalam lingkungan belajar yang akan menghasilkan pengalaman individu yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Untuk terlaksananya kegiatan pembelajaran yang optimal, diperlukan adanya interaksi antara komponen- komponen pembelajaran.

## **b. Komponen Pembelajaran**

Setiap proses interaksi belajar mengajar selalu ditandai dengan adanya sejumlah unsur dan unsur dalam pembelajaran tersebut biasa disebut dengan komponen pembelajaran. Menurut Oemar Hamalik dalam buku Pembelajaran Berbasis Fitrah karya Achar Jalil dan Hudaya Latuconsina, proses pembelajaran merupakan satu sistem artinya keseluruhan yang terjadi dari komponen- komponen yang berinteraksi antara satu dengan yang lainnya dan dengan keseluruhan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Oemar Hamalik, dalam buku Pembelajaran Berbasis Fitrah karya Achar,J. & Hudaya,L. ( 2008: 2 ) komponen- komponen pokok dalam pembelajaran adalah sebagai berikut: tujuan pembelajaran, peserta didik ( siswa ), tenaga kependidikan ( guru ), kurikulum dan materi pembelajaran, metode pembelajaran, sarana ( alat, media ) pembelajaran dan evaluasi pembelajaran.

Sedangkan menurut W.Gulo komponen- komponen pembelajaran meliputi tujuan, guru, peserta didik, materi, metode, media, faktor administrasi dan financial.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, jadi berlangsungnya proses pembelajaran tidak lepas dari komponen- komponen yang ada didalamnya. Masing- masing komponen saling berhubungan dan saling berpengaruh dalam setiap kegiatan proses belajar mengajar yang meliputi tujuan, bahan pelajaran, guru, siswa, metode, media/ alat pendidikan, situasi lingkungan belajar dan evaluasi. Yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah

komponen belajar menurut W.Gulo. komponen- komponen pembelajaran tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

### **1) Tujuan Pembelajaran**

Tujuan pembelajaran merupakan acuan yang dipertimbangkan untuk memilih strategi belajar mengajar Menurut Bloom ( 1956 ) tujuan pembelajaran mencakup tiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Aspek kognitif meliputi pengenalan, pengetahuan, pemahaman analisa, sintesa dan evaluasi. Aspek afektif meliputi sikap, perasaan, emosi dan karakteristik moral yang merupakan aspek psikologis peserta didik. Sedangkan aspek psikomotor adalah penguasaan keterampilan dengan didukung oleh keutuhan anggota badan yang akan terlibat dalam berbagai jenis kegiatan. Aspek psikomotor melalui persepsi, kesiapan, mekanisme, imitasi, keterampilan dan adaptasi.

Berdasarkan pendapat di atas tujuan pembelajaran merupakan komponen pertama yang harus diterapkan dalam proses pengajaran yang berfungsi sebagai indikator keberhasilan pengajaran. Tujuan ini pada hakekatnya adalah hasil belajar yang diharapkan.

Tujuan pembelajaran penerapan prinsip disain yaitu siswa dapat menjelaskan mengenai prinsip disain dan dapat menerapkannya dalam mendisain busana. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah ada pengaruh peningkatan kompetensi siswa dalam menerapkan prinsip disain setelah mengamati kostum pada film *The secret of Moonacre*.

### **2) Bahan/ Materi Pembelajaran**

Bahan/ materi pelajaran adalah segala sesuatu yang menjadi isi kurikulum yang harus dikuasai oleh siswa sesuai dengan kompetensi dasar dalam rangka pencapaian standar kompetensi setiap mata pelajaran dalam satuan pendidikan tertentu ( Wina Sanjaya, 2008: 141 ). Materi pelajaran dibedakan antara materi formal berupa isi pelajaran dalam buku teks remis disekolah dan materi informal ialah bahan pelajaran yang bersumber dari lingkungan sekolah yang bersangkutan.

Jadi, dapat diketahui bahwa bahan pelajaran merupakan materi suatu pengetahuan yang bersumber dari kurikulum baik materi formal maupun informal untuk mencapai tujuan pembelajaran.

### **3) Metode Pembelajaran**

Proses pembelajaran tidak akan berhasil apabila tidak ditunjang oleh metode dan alat pembelajaran yang baik. Penggunaan metode yang tidak sesuai, akan menjadi kendala dalam mencapai tujuan belajar.

Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk melaksanakan strategi perencanaan pembelajaran untuk mencapai sesuatu ( Wina Sanjaya, 2008:187 ). Menurut Daryanto ( 2010: 8 ) metode pembelajaran merupakan prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas, metode pembelajaran adalah cara atau teknik mengajar yang digunakan guru untuk memudahkan peserta didik dalam memahami isi atau materi pelajaran yang sedang disampaikan sehingga diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode *cooperative learning* dimana siswa diminta untuk bekerja sama dalam kelompok untuk memahami materi penerapan prinsip disain.

#### **4) Guru**

Dalam interaksi belajar mengajar, seseorang guru memegang peranan yang menentukan, karena bagaimanapun keadaan tertentu pendidikan, alat apapun yang digunakan dan bagaimana keadaan latar belakang keadaan anak didik, pada akhirnya tergantung pada guru dalam memanfaatkan semua komponen belajar yang ada.

Guru dapat didefinisikan sedikitnya 19 peran yakni guru sebagai pendidikan, pengajar, pembimbing, pelatih, penasehat, pembaharu, model dan teladan, pribadi, peneliti, pendorong kreativitas, pembangkit pandangan, pekerja rutin, pemindah kemah, pembawa ceritera, actor, emancipator, evaluator, pengawet dan sebagai kulminator ( E.Mulyasa, 2010: 37). Guru adalah tenaga pendidik yang memberikan sejumlah ilmu pengetahuan kepada anak didik di tempat belajar. Dengan demikian didalam proses belajar mengajar terdapat interaksi sosial antara guru dengan siswa, dimana keduanya aktif dan saling interaksi.

#### **5) Peserta Didik**

Interaksi dalam proses belajar mengajar merupakan timbal balik yaitu memberi dan menerima antara guru dan siswa dalam situasi pendidikan. Disamping guru dituntut keuletan, kesabaran, sikap terbuka dan kemauan dalam situasi belajar yang aktif, peserta didik juga dituntut akan adanya semangat dan dorongan untuk belajar.

Jadi, peserta didik merupakan salah satu komponen dari proses kegiatan belajar mengajar yang memiliki sifat dan karakteristik yang perlu dibimbing secara individual dan manusiawi sebab peserta didik memiliki potensi baik fisik maupun psikologis yang berbeda- beda. Selain itu peserta didik diharapkan dapat melaksanakan tugas dan kewajibannya dalam proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan yang ditetapkan serta peserta didik merupakan insan yang aktif menghadapi lingkungan.

## **6) Evaluasi Pembelajaran**

Menurut Wrightstone, dkk ( 1956) dalam ( H.Djaali dan Puji Muljono, 2007: 1), Evaluasi Pendidikan merupakan penaksiran terhadap pertumbuhan dan kemajuan siswa kearah tujuan atau nilai- nilai yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Penilaian adalah usaha formal untuk menentukan status peserta didik yang dapat memantau kemajuan belajar ( Popham, 1985 ) dalam ( Harun Rasyid dan Mansur, 2009:75). Menurut Permendikbud No 66 Tahun 2013 tentang standar penilaian menegaskan bahwa penilaian pendidikan sebagai proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, penilaian dapat dikatan sebagai usaha menentukan pertumbuhan nilai- nilai siswa melalui pengumpulan dan pengolahan informasi untuk diukur pencapaian hasil belajar peserta didik.

## **7) Media Pembelajaran**

Menurut Schramm ( 1982 ) dalam Rudi Susilana dan Cepi Riyana ( 2009:7 ), Media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Menurut Daryanto ( 2010: 8 ),

media pembelajaran memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa).

Berdasarkan pendapat di atas, media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yang berfungsi sebagai sarana menyampaikan pesan materi kepada siswa dari guru dengan tujuan agar materi yang disampaikan dapat lebih diterima oleh siswa secara efektif dan efisien untuk mencapai tujuan yang ditetapkan.

**Menurut Sudjana Nana**, media yang digunakan dalam menyampaikan materi pelajaran yaitu:

- a) Media Visual, media yang dapat menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. terdiri dari media cetak, media grafis, media gambar
- b) Media audio, media yang penyampaian pesan ditangkap dengan indera pendengaran, terdiri dari radio, CD audio
- c) Media audio visual, media yang menggabungkan antara media visual dengan audio. Terdiri dari film dan televisi
- d) Media berbasis komputer, media yang sudah di program sebagai interaktif kognitif antara siswa, materi pelajaran dan instruktur.

Secara umum, media mempunyai kegunaan, yaitu:

- a) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik.
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra.
- c) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar
- d) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
- e) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

( Daryanto, 2010:148)

Dengan demikian, media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi media visual, media auditif/ audio, media berbasis komputer dan media audio-visual. Berdasarkan uraian diatas, media yang ideal adalah media auditif visual. Film *The Secret of Moonacre* bisa dikatakan media yang ideal sebab



bersifat auditif- visual yang berupa *Softfile* sehingga setiap siswa dapat memilikinya.

Komponen- komponen pembelajaran dapat terlaksana dengan terarah jika diikuti dengan struktur kurikulum yang dibuat sesuai dengan kebutuhan lingkungan sekolah tersebut.

### **c. Struktur Kurikulum di SMKN 3 Purworejo**

Proses pembelaran yang terlaksana di SMKN 3 Purworejo dapat berjalan dengan teratur sesuai dengan rencana, dengan adanya suatu perangkat yang mendukung dan mengarahkan pelaksanaan proses pembelajaran tersebut menjadi peristiwa yang berurutan dan sistematis sehingga tercapai tujuan pembelajaran, perangkat pembelajaran antara lain :

#### **1) Silabus**

Silabus didefinisikan sebagai rancangan bahan ajar mata pelajaran tertentu pada jenjang tertentu dan kelas tertentu sebagai hasil dari seleksi, pengelompokkan, pengurutan dan materi kurikulum yang dipertimbangkan berdasarkan cirri-ciri dan kebuthan daerah setempat. Unsur-unsur silabus sedikitnya mencakup :

- a) Tujuan mata pelajaran yang diajarkan
- b) Sasaran-sasaran mata pelajaran
- c) Ururan-urutan topic yang diajarkan
- d) Berbagai teknik evaluasi yang digunakan.

#### **2) RPP**

RPP adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai suatu kompetensi dasar yang ditetapkan dalam

standar isi dan dijabarkan dalam silabus, lingkupnya mencakup satu .kompetensi dasar yang terdiri dari satu indikator atau ebebrapa indikator untuk satu kali pertemuan atau lebih.

#### **d. Mata Pelajaran Dasar Disain**

Pada Pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan, materi pembelajaran nya dikelompokkan tiga program yaitu, normative, adaptif, dan produktif. Program normative adalah kelompok mata diklat yang berfungsi membentuk peserta sisik menjadi pribadi utuh, yang memiliki norma-norma kehidupan. Program adaptif adalah kelompok mata diklat yang berfungsi membentuk peserta didik sebagai individu agar memiliki dasar pengetahuan yang luas dan kuat untuk menyesuaikan diri atau beradaptasi dengan perubahan yang terjadi di lingkungan social. Sedangkan program produktif adalah kelompok mata diklat yang berfungsi membekali peserta didik memiliki kompetensi kerja sesuai dengan standar kompetensi kerja nasional Indonesia (SKKNI).

Dengan demikian, pembelajaran pada mata pelajaran Dasar Disain merupakan program produktif yaitu membekali keterampilan pada siswa yang terdiri dari beberapa kompetensi yaitu menganalisis ruang lingkup disain, membuat disain struktur, membuat disain hiasan pada benda, menerapkan unsur disain pada benda dan menerapkan prinsip disain pada benda.

Menurut kurikulum 2013 di Sekolah Menengah Kejuruan. Silabus mata pelajaran Dasar Disain kelas X pada semester 2, yaitu:

**Tabel 1. Silabus Mata Pelajaran Dasar Disain****SILABUS MATA PELAJARAN  
DASAR DESAIN**

Satuan Pendidikan : Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)

Program Studi keahlian: Tata Busana

**Kelas /Semester : X / 2**

KI 1) : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya

KI 2) : Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia

KI 3) : Memahami dan menerapkan pengetahuan factual, konseptual, dan procedural dalam pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab phenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah

KI 4) : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
1.1 Menghayati nilai-nilai ajaran agama dan kepercayaan dalam kehidupan bermasyarakat sebagai amanat untuk kemaslahatan umat manusia	Unsur-unsur Desain	<b>Mengamati</b> Mencari informasi tentang unsur-unsur desain	<b>Tugas</b> Memecahkan masalah sehari-hari berkaitan dengan unsur Desain	30	Dasar desain  Referensi lain yang berkaitan dengan materi yang dapat diperoleh dari internet, jurnal, buku, sumber lainnya
2.1. Mengamalkan sikap cermat, jujur, teliti dan tanggung jawab dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan pekerjaan		<b>Menanya</b> Menanyakan hal yang berkaitan dengan pengertian dan unsur desain Menanyakan perbedaan bentuk geometris dan non geometris	<b>Observasi</b> Ceklist lembar pengamatan kegiatan praktik  <b>Portofolio</b>		

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
2.2. Menghayati pentingnya kerjasama dan toleransi dalam hidup bermasyarakat 2.3. Mengamalkan nilai dan budaya demokrasi dengan mengutamakan prinsip musyawarah mufakat 2.4. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari 3.3. Mendeskripsikan unsur desain 4.4. Menerapkan unsur desain pada benda		Menanyakan perbedaan arah dan garis  <b>Eksperimen</b> Menggambar macam macam garis, bentuk , ukuran, kombinasi warna, intensitas warna ,dan tekstur pada benda sesuai kriteria mutu  <b>Asosiasi</b>  Mencari contoh dalam kehidupan sehari-hari yang menunjukkan unsur desain pada benda  <b>Komunikasi</b> Membuat laporan dan mempresentasikan hasil diskusi	Laporan tertulis kelompok  <b>Tes</b> Tes tertulis bentuk uraian dan/atau pilihan ganda		
1.1 Menghayati nilai-nilai ajaran agama dan kepercayaan dalam kehidupan bermasyarakat sebagai amanat untuk kemaslahatan umat manusia 2.1. Mengamalkan sikap cermat, jujur ,teliti dan tanggung jawab	Prinsip desain	<b>Mengamati</b> Mencari informasi tentang unsur-unsur desain  <b>Menanya</b> Menanyakan hal yang	<b>Tugas</b> Memecahkan masalah sehari-hari berkaitan dengan desain  <b>Observasi</b>	<b>24</b>	Dasar desain  Referensi lain yang berkaitan dengan materi yang dapat diperoleh dari internet, jurnal,

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
<p>dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan pekerjaan</p> <p>2.2. Menghayati pentingnya kerjasama dan toleransi dalam hidup bermasyarakat</p> <p>2.3. Mengamalkan nilai dan budaya demokrasi dengan mengutamakan prinsip musyawarah mufakat</p> <p>2.4. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari</p>		<p>berkaitan dengan pusat perhatian</p> <p>Menanyakan perbedaan keseimbangan simetris dan asimetris</p> <p>Menanyakan perbedaan tentang irama dan pengulangan</p> <p><b>Eksperimen</b></p> <p>Menggambar penerapan prinsip desain pada busana sesuai kriteria mutu</p> <p><b>Asosiasi</b></p> <p>Mencari contoh dalam busana yang menunjukkan penerapan prinsip desain</p> <p>Mendiskusikan prinsip desain pada busana</p> <p><b>Komunikasi</b></p> <p>Membuat laporan dan mempresentasikan hasil diskusi</p>	<p>Ceklist lembar pengamatan kegiatan praktik</p> <p><b>Portofolio</b></p> <p>Laporan tertulis kelompok</p> <p><b>Tes</b></p> <p>Tes tertulis bentuk uraian dan/atau pilihan ganda</p>		buku, sumber lainnya
3.5. Mendeskripsikan prinsip desain					
4.5. Menerapkan prinsip desain pada benda					

Peneliti memilih materi prinsip disain sebab siswa sudah bisa mendisain meski belum seluruh siswa mencapai kompetensi yang diinginkan. Siswa juga sudah mempelajari materi unsur disain, sehingga untuk pengaplikasian unsur- unsur disain tersebut siswa harus memahami materi prinsip disain. Peneliti ingin meningkatkan kompetensi siswa dengan menggunakan media film pada materi prinsip disain khususnya disain busana pesta untuk wanita agar segala pengetahuan siswa tentang unsur dan prinsip disain bermanfaat.

Keterampilan inilah yang merupakan perbedaan utama antara Sekolah Menengah Kejuruan dengan Sekolah Menengah Umum.

#### **e. SMKN 3 Purworejo**

Menurut (Moh.Ali, 2009: 310), Pendidikan kejuruan harus lebih memfokuskan pada komponen pendidikan dan pelatihan yang mampu mengembangkan potensi manusia secara optimal. Sedangkan, menurut Slamet dalam sambasalim.com, menyatakan bahwa: "Pendidikan kejuruan adalah pendidikan untuk suatu pekerjaan atau beberapa jenis pekerjaan yang disukai individu untuk kebutuhan sosialnya".

Berdasarkan pendapat kedua ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan kejuruan adalah pendidikan yang orientasinya pada penyiapan peserta didik untuk memasuki lapangan kerja.

SMK Negeri 3 Purworejo merupakan sekolah yang terletak di Jln. Kartini No. 5 Purworejo, Desa Sindurjan, Kecamatan Purworejo, Kabupaten Purworejo, kodepos 54113. Memiliki lahan yang luasnya  $\pm 10.937\text{m}^2$  yang berdiri bangunan-bangunan didalamnya dengan beberapa fasilitas penunjang.

SMK N 3 Purworejo didukung oleh tenaga pengajar lulusan sarana dan beberapa karyawan lulusan Sekolah Menengah dan Sarjana Muda. SMK N 3 Purworejo memiliki lebih dari 79 guru yang terdiri dari 50 guru tetap, 14 guru tidak tetap, dan guru bantu dan 13 pegawai tetap.

Program Keahlian yang ada di SMK N 3 Purworejo yaitu Tata Busana, Jasa Boga, Kecantikan Kulit dan Kecantikan Rambut. Untuk tahun pelajaran 2014/2015 terdapat 8 kelas untuk tingkat X, 10 kelas untuk tingkat XI dan 10 kelas untuk tingkat XII.

## **2. Kostum Pada Film *The Secret of Moonacre***

### **a. Pengertian Busana Wanita**

Istilah busana berasal dari bahasa sanskerta yaitu "bhusana" dan istilah yang populer dalam bahasa Indonesia yaitu "busana" yang dapat diartikan "pakaian". Busana mempunyai konotasi "pakaian yang bagus atau indah" yaitu pakaian yang serasi, harmonis, selaras, enak di pandang, nyaman melihatnya, cocok dengan pemakai serta sesuai dengan kesempatan.

Jadi, Busana dalam pengertian luas adalah segala sesuatu yang dipakai mulai dari kepala sampai ujung kaki yang memberi kenyamanan dan menampilkan keindahan bagi sipemakai. Menurut Solichah.A ( 2013), secara garis besar busana meliputi :

- a) Busana mutlak yaitu busana yang tergolong busana pokok seperti baju, rok, kebaya, blus, bebe dan lain-lain, termasuk pakaian dalam seperti singlet, bra, celana dalam dan lain sebagainya.
- b) Milineris yaitu pelengkap busana yang sifatnya melengkapi busana mutlak, serta mempunyai nilai guna disamping juga untuk keindahan seperti

sepatu, tas, topi, kaus kaki, kaca mata, selendang, *scraf*, *shawl*, jam tangan dan lain-lain.

- c) Aksesoris yaitu pelengkap busana yang sifatnya hanya untuk menambah keindahan sipemakai seperti cincin, kalung, leontin, bross dan lain sebagainya.

Berdasarkan uraian di atas jelaslah bahwa busana tidak hanya terbatas pada pakaian seperti rok, blus atau celana saja, tetapi merupakan kesatuan dari keseluruhan yang kita pakai mulai dari kepala sampai ke ujung kaki, baik yang sifatnya pokok maupun sebagai pelengkap yang bernilai guna atau untuk perhiasan.

#### **b. Busana Pesta untuk Wanita**

Menurut Sri Widarwati (1993:70), "busana pesta adalah busana yang dibuat dari bahan yang bagus dengan hiasan yang menarik sehingga kelihatan istimewa." Menurut Prapti Karomah dan Sicillia Sawitri (1998 :10), "busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta, dimana busana tersebut dibagi menurut waktunya, yaitu pesta pagi, pesta siang, pesta malam." Sedangkan menurut Enny Zuhni Khayati (1998 :3), "busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta baik pada pagi hari maupun siang, pesta sore maupun malam hari."

Menurut pendapat di atas busana pesta adalah busana yang digunakan pada kesempatan pesta baik pesta pagi, pesta siang, maupun pesta malam yang terbuat dari bahan yang bagus dengan hiasan yang menarik sehingga kelihatan istimewa. Busana pesta dalam penampilan maupun teknik jahitan lebih rapi dan sempurna jika dibandingkan dengan busana yang sehari-hari



yang kita pakai. Teknik jahitnya menggunakan jahitan halus dan bahan-bahan yang digunakan adalah bahan-bahan yang berkualitas tinggi. Dalam pemakaian busana pesta perlu diperhatikan pemilihan bahan, model busana, dan hiasannya. Pelengkap busana serta tata rias yang akan dipakai.

#### 1) Karakteristik Busana Pesta

Ada beberapa pendapat mengenai karakteristik busana pesta. Karakteristik itu diantaranya :

##### a) Gala

Busana pesta malam gala adalah busana pesta yang dipakai pada malam hari untuk kesempatan pesta, dengan ciri-ciri mode terbuka, glamour, mewah.

##### b) *Evening*

*Evening* juga berarti busana yang dikenakan pada malam hari, busana pesta malam adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta malam hari. Pemilihan bahan yaitu yang bertekstur lebih halus dan lembut. Mode busana kelihatan mewah atau berkesan *glamour*. Warna yang digunakan lebih mencolok, baik mode ataupun hiasannya lebih mewah.

Menurut Goet Poespo *evening gown* adalah gaun malam yang anggun, biasanya sepanjang mata kaki atau hampir menyentuh lantai. Pada saat dikenakan biasanya dilengkapi dengan *cape* atau mantel yang sesuai, kadang-kadang dengan mantel bulu (*fur coat*) ataupun stola dengan sarung tangan.

c) *Cocktail*

Menurut Goet Poespo *cocktail* adalah model sebuah busana penemuan Amerika, menjadi yang menjadi populer diawal tahun 1920-an. Sepanjang waktu *cocktail* (yaitu antara jam 18.00 s/d 20.00) dibutuhkan busana yang layak dan pantas untuk dikenakan.

**c. Kostum**

Kostum dalam pengertian lebih luas bias berarti: busana, aksesoris, tata rias dari pelaku seni ( seniman/ pemain ). Sebagai contoh, kostum seni tradisonal, seperti: tari, ludruk, ketoprak, *wayang wong*, teater, pemusik dan konduktor. Menurut anonim ( 2010 ), *Costume* adalah istilah ini berkaitan dengan jenis busana seperti busana nasional yaitu *national costume*, busana muslim disebut *moslem costume*, busana daerah disebut *traditional costume*.

Jadi, kostum merupakan keseluruhan busana lengkap dengan aksesoris dan tata rias nya dari ujung kepala sampai ujung kaki sesuai dengan tujuan pemakaiannya.

Fungsi kostum yang meliputi: busana, tata rias dan aksesoris pada dasarnya untuk menambah daya pancar kekuatan ( ekspresi ) dalam rangka mendukung karakter yang tengah dimainkan. ( Astono dkk, 2007: 13 )

Berikut yang membedakan kostum dengan busana lainnya yaitu kostum dibuat sesuai kebutuhan artistik dan karakter peran. Kostum dibuat dengan disain khusus yang mungkin tidak tak dimiliki pemain. Kostum diciptakan secara detail, adegan per- adegan dan karakter per- karakter sesuai penokohan. Penyimpanan dan perawatan kostum harus sangat diperhatikan terutama kostum kontinuiti. ( Karsito, 2008: 63 )

Berdasarkan uraian di atas, kostum merupakan busana beserta aksesoris dan tata rias nya yang dibuat khusus dan diciptakan secara detail yang memiliki pemeliharaan khusus. Kostum diciptakan sesuai karakter peran dan disain sesuai tema per- adegan.

Kostum pada film *The Secret of Moonacre* akan menunjukkan kesatuan dari keseluruhan busana yang lengkap dari tata rias hias hingga aksesoris yang mendukung karakter tokoh tiap babak ceritanya dimana setiap kostum dapat dijadikan contoh yang baik dalam menerapkan prinsip disain pada busana pesta untuk wanita.

#### **d. Prinsip-Prinsip Desain**

Prinsip- prinsip busana adalah cara yang digunakan dalam menyusun atau menata unsur- unsur busana sehingga menjadi rancangan suatu bentuk dan model busana. Ada lima prinsip disain yang perlu diperhatikan dalam perencanaan busana, yakni harmoni, perbandingan atau proporsi, irama, pusat perhatian atau kesatuan yang terpadu, dan keseimbangan. ( Soekarno dan Basuki, 2004: 28 )

Prinsip disain adalah hal- hal dasar atau pokok yang harus diperhatikan. Prinsip disain menjadi acuan atau pedoman saat membuat suatu rangkaian. Penerapan prinsip disain lebih mengarah sifat rasa estetika. ( Lusy Wahyudi, 2008: 5 )

Prinsip –prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur – unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu (Sri widarwati, 1993: 15)

Berdasarkan paparan di atas, prinsip disain adalah hal pokok yang harus diperhatikan dalam mendisain busana dengan menata unsur- unsur disain sedemikian rupa sehingga memiliki sifat estetika.

Menurut Porrie Muliawan dalam buku nya yang berjudul Menggambar Mode dan Mencipta Busana Wanita, Mencipta adalah suatu aktifitas kreatif, dan membuat sesuatu yang baru tentang gambar busana dari yang belum ada menjadi ada. Pengetahuan yang mendukung dalam penciptaan desain busana adalah unsur dan prinsip disain, tentang menggambar anatomi mode, sejarah mode, ilmu tekstil dan konstruksi pola.

Prinsip-prinsip desain adalah suatu cara mengkombinasikan unsur-unsur desain tertentu sehingga tercapai perpaduan yang memberi keharmonisan antara model busana dan bentuk tubuh pemakai, prinsip-prinsip desain terdiri dari proporsi, keselarasan, irama, pusat perhatian dan keseimbangan.

### **1) Keselarasan / Kesatuan/ Harmoni**

Harmoni menurut Sri Widarwati (1993: 15) adalah kesatuan diantara unsur desain. Sedangkan menurut Widjningsih (1982:10) harmoni adalah prinsip yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek serta ide- ide.

Jadi harmoni merupakan suatu kesatuan dari unsur suatu obyek dan ide-ide.

Suatu obyek dikatakan selaras apabila dalam obyek tersebut adanya kesinambungan antara unsur – unsur, ide, tema.

Keselarasan atau keserasian dapat dicapai dengan tiga hal yaitu, keselarasan dalam garis dan bentuk, keserasian dalam tekstur, dan keserasian

dalam warna (Sri Widarwati, 1993 : 15-17). Keselarasan dalam suatu desain dapat dicapai dengan beberapa cara, yaitu :

a) Keselarasan dalam Garis dan Bentuk

Keselarsan dalam garis dan bentuk pada busana, misalnya bentuk kerah bulat dan bentuk saku membulat pada sudutnya.

b) Keselarasan Dalam Tekstur

Tekstur yang kasar tidak dapat dikombinasikan dengan tekstur yang halus. Pengkombinasian tekstur dalam model busana harus serasi sehingga busana lebih menarik.

c) Keselarasan dalam Warna

Keselarsan dalam warna akan dicapai dengan tidak menggunakan terlalu banyak warna. Pedoman yang lebih dari tiga warna bahkan dua sudah cukup.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dikaji bahwa keselarasan adalah keserasian atau kesesuaian antara bagian yang satu dengan bagian yang lain dalam suatu benda yang dicapai melalui keselaran dalam garis dan bentuk, keselarasan dalam tekstur dan keselarasan dalam warna.

Harmoni merupakan keserasian penyusunan unsur busana pada suatu bagian dengan bagian lain dalam satu kostum. Bentuk penerapan prinsip harmoni pada kostum di film *The Secret of Moonacre* dapat dilihat dari keserasian dalam bentuk dan garis, misalnya jika bentuk kerung leher segitiga, maka bentuk kerah variasi nya pun juga akan segitiga meruncing, semakin harmoni dengan bentuk garis pinggang, *peplum* dan bentuk pergelangan tangan yang meruncing. Selain itu, terdapat keselarasan bentuk

pada panjang atau pendek gaun dengan pelengkap busananya. Jika terdapat hiasan pada satu bagian busana seperti renda atau kerutan, maka hiasan tersebut harus juga terdapat pada bagian lain dalam busana agar terjadi keserasian.

Keselarasan dalam tekstur yang terdapat pada kostum film *The Secret of Moonacre* yaitu keserasian antara tekstur bahan utama dengan bahan pendukung busana, dimana jika tekstur bahan utamanya adalah mengkilap maka bahan pendukung busana juga harus sejenis teksturnya, yaitu mengkilap atau halus seperti *chiffon* atau *bledru* agar busana menjadi lebih menarik,

Keselarasan dapat dicapai juga dengan warna, agar busana menjadi menarik, berdasarkan pada kostum film *The Secret of Moonacre* maka dalam pemilihan warna, lebih baik menggunakan maksimal 3 kombinasi warna yang bergradasi, contohnya, warna merah *peach* dan merah marun atau hijau lumut dengan hijau tua.

## **2) Perbandingan**

Menurut Arifah A Riyanto ( 2003: 52), Perbandingan adalah cara menempatkan unsur- unsur atau bagian- bagian busana yang berkaitan dengan jarak, ukuran, jumlah, tingkatan, atau bidang pada suatu model busana. Pendapat lain mengatakan proporsi yaitu hubungan suatu bagian dengan bagian yang lain dalam suatu susunan (Widjiningsih, 1982:13).

Perbandingan digunakan untuk menampakkan lebih besar atau lebih kecil dan memberikan kesan adanya hubungan satu dengan yang lain, yaitu

pakaian dan pemakainya. Perbandingan yang kurang sesuai dalam berbaju akan kelihatan kurang menyenangkan (Sri Widarwati, 1993 : 17).

Berdasarkan uraian di atas, perbandingan adalah cara penempatan unsur- unsur disain yang saling berhubungan pada suatu disain dimana memiliki perbandingan tepat antara pemakai dan pakaiannya yang mencapai keselarasan sehingga enak dipandang.

Menurut Arifah A. Riyanto (2003: 52-56), perbandingan atau proporsi pada desain busana dapat dilakukan pada satu atau semua dari empat macam, antara lain:

- a) Proporsi dalam satu bagian, seperti mempertimbangkan panjang ke lebar dalam satu benda proporsi segi empat atau pada rok. Aplikasinya pada disain busana yaitu rok berbentuk segi empat dengan bagian badan lebar dari panjang yang sama.
- b) Proporsi diantara bagian-bagian dari suatu desain seperti proporsi dalam satu model rok dan blus atau celana dengan kemeja. Proporsi diantara bagian-bagian dari suatu desain ini dapat pula berupa proporsi warna yang dikombinasikan dengan warna lain seperti satu warna polos dengan warna yang bercorak.
- c) Proporsi dari keseluruhan bagian suatu desain, dapat dicontohkan dengan memperbandingkan keseluruhan busana dengan adanya warna yang gelap dan terang, yang polos dan yang bercorak, adanya rompi yang bercorak atau gelap pada suatu desain, dan lain-lain.
- d) Proporsi dari tatanan busana dan pelengkapinya seperti adanya bentuk dan ukuran suatu desain dan yang melengkapinya ketika busana dipergunakan.

Sebagai contoh perbandingan antara ukuran *scraft* , dasi, bros, atau *corsage* dengan keseluruhan busana, atau benda lainnya yang dapat melengkapi busana.

Dari urain di atas, perbandingan dapat dilakukan dengan cara proporsi dalam satu bagian seperti rok, cara proporsi diantara bagian- bagian dari suatu disain seperti celana dengan kemeja, cara proporsi dari keseluruhan bagian suatu disain seperti warna gelap dengan yang terang, cara proporsi dari tatanan busana dengan pelengkapanya.

Perbandingan atau proporsi sangat penting dalam membuat suatu karya busana, dengan perbandingan dan proporsi maka kita dapat merencanakan seberapa besar pembagian dari unsur-unsur busana tersebut misalnya dalam memilih corak busana, misalnya apabila akan membuat busana untuk orang yang gemuk maka pilihlah corak yang kecil-kecil agar pemakai tidak menjadi tambah gemuk.

Prinsip perbandingan yang dapat dipahami dari kostum pada film *The Secret of Moonacre* yaitu perbandingan unsur- unsur dalam kostum film, perbandingan penggunaan warna gelap lebih dominan dibanding dengan penggunaan warna terang sehingga busana enak dipandang, jika busana terdiri dari 2 bagian, maka perbandingan busana utama harus lebih terlihat dominan dibanding dengan bagian busana lainnya, misalnya gaun lebih panjang dibanding dengan *Outer* nya.

Untuk mendapatkan kesan melangsingkan, maka corak yang digunakan dalam bahan busana tidak besar seperti Perbandingan bahan polos lebih dominan dibanding bahan motif. Perbandingan ukuran hiasan kostum juga



harus diperhatikan, dimana ukuran hiasan lebih kecil dibanding ukuran busana keseluruhan. Selain itu, berdasarkan beberapa kostum yang ada draperinya, maka untuk mendapatkan bentuk busana yang baik, proporsi draperi pada busana utama harus lebih sedikit jika ingin membuat bagian lain sebagai pelengkap busana dengan teknik draperi juga seperti pita di belakang kostum pada film.

### **3) Keseimbangan**

Keseimbangan adalah pengaturan unsur-unsur desain pada busana secara baik sehingga nampak serasi pada si pemakai. Asas ini digunakan untuk memberikan perasaan ketenangan dan kestabilan (Sri Widarwati, 1993 : 17). Sedangkan menurut Arifah A Riyanto ( 2003: 51), keseimbangan adalah prinsip untuk menciptakan ketenangan dan kestabilan dalam disain dengan mengelompokkan bentuk, warna, dan garis yang dapat menimbulkan perhatian yang sama antara kiri dan kanan atau terpusat pada salah satu sisi.

Jadi, keseimbangan merupakan pengaturan unsur disain dengan cara mengelompokkan unsur- unsur yang dapat menimbulkan kesan ketenangan dan kestabilan.

Ada dua macam untuk memperoleh keseimbangan yaitu simetris dan asimetris:

#### **a) Keseimbangan Simetris**

Jika unsur-unsur bagian kiri dan bagian kanan suatu desain sama jaraknya dari pusat.

#### **b) Keseimbangan Asimetris**

Jika unsur-unsur bagian kiri dan bagian kanan suatu desain tidak sama jaraknya dari pusat melainkan dengan diimbangi oleh suatu unsur lain.

Jadi berdasarkan uraian di atas, keseimbangan ditujukan untuk mendapatkan keserasian dan kestabilan suatu desain. Terdapat dua macam yaitu keseimbangan simetris ( bagian kanan dan kiri sama) dan keseimbangan asimetris ( bagian kanan dan kiri tidak sama jaraknya )

Keseimbangan ialah pengaturan unsur dalam satu kostum baik simetris atau asimetris. Keseimbangan juga membuat kostum pada film *The Secret of Moonacre* terlihat indah dan berkesan tenang. Hal ini disebabkan karena terdapat pengaturan keseimbangan pada setiap bagian kostum. Keseimbangan simetris dapat dicapai dengan membuat lengan kanan dan kiri memiliki panjang dan bentuk yang sama, keseimbangan simetris pada kerah berarti jarak kerah dan bentuk kerah kanan dan kiri adalah sama, serta hiasan dan motif busana yang dibuat sama letak dan bentuknya pada badan kanan dan kiri gaun akan menciptakan kesan lebih rapi. Mengingat kostum pada film *The Secret of Moonacre* adalah kostum istansentris, maka penyusunan warna dalam kostum menggunakan keseimbangan simetris sehingga busana terlihat *classy* dan berkesan tenang.

Jika unsur- unsur busana di atas disusun dengan menggunakan keseimbangan asimetris seperti beberapa kostum yang ada pada film. Maka busana akan berkesan lebih lembut, luwes dan ceria. Cocok untuk busana pesta.

#### **4) Irama**

“Irama (*rhythm*) pada suatu desain busana merupakan suatu pergerakan yang teratur dari suatu bagian kebagian lainnya, yang dapat dirasakan dengan penglihatan” (Arifah A. Riyanto, 2003:57). Menurut Sri Widarwati (1993:17) irama adalah pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari satu bagian kebagian lain.

Jadi, irama adalah suatu pergerakan yang ditimbulkan oleh unsur-unsur yang dipadukan secara berdampingan dan secara keseluruhan dalam suatu komposisi yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian ke bagian lain.

Irama dalam desain dapat dirasakan melalui mata. Irama dapat menimbulkan kesan gerak gemulai yang menyambung dari bagian yang satu ke bagian yang lain pada suatu benda, sehingga akan membawa pandangan mata berpindah-pindah dari satu bagian ke bagian lainnya.

Akan tetapi tidak semua pergerakan akan menimbulkan irama. Irama dapat diciptakan melalui pengulangan bentuk secara teratur, perubahan atau peralihan ukuran, dan melalui pancaran atau radiasi.

Menurut Sri Widarwati (1993: 17-21) ada empat macam cara untuk menghasilkan irama dalam desain busana yaitu:

##### **a) Pengulangan**

Suatu cara untuk menghasilkan irama adalah pengulangan garis. Irama yang dihasilkan dengan pengulangan garis antara lain pengulangan garis lipit, renda-renda dan kancing yang membentuk jalur. Selain pengulangan garis dapat juga dicapai pengulangan dalam warna atau bentuk.

b) Radiasi

Garis pada pakaian yang memancar dari pusat perhatian menghasilkan irama yang disebut radiasi. Garis-garis radiasi pada busana terdapat pada kerut-kerut yang memancar dari garis lengkung.

c) Peralihan Ukuran

Pengulangan dari ukuran besar ke ukuran kecil atau sebaliknya akan menghasilkan irama yang disebut peralihan ukuran atau gradation.

d) Pertentangan

Pertemuan antara garis tegak lurus dan garis mendatar pada lipit-lipit atau garis hias adalah contoh pertentangan atau kontras. Kain kotak-kotak atau lipit-lipit juga merupakan contoh pertentangan.

Jadi, untuk mendapatkan irama dalam mendisain busana, terdapat empat cara yaitu pengulangan seperti pengulangan garis, radiasi seperti pancaran dari pusat perhatian, peralihan ukuran seperti pengulangan ukuran dan pertentangan yaitu pertemuan garis tegak dengan mendatar.

Irama sangat diperlukan dalam suatu disain busana terutama busana yang memerlukan kreasi-kreasi yang artistik seperti busana pengantin dan busana pesta.

Irama adalah gerak yang ditimbulkan oleh unsur-unsur yang disusun secara berdampingan. Penjelasan prinsip disain Irama yang dapat diamati dari kostum pada film *The Secret of Moonacre* yaitu prinsip Irama dapat dicapai dengan pengulangan garis lipit pada bawah gaun sehingga tercipta jalur lipit-lipitan, pengulangan juga dapat diterapkan pada hiasan busana seperti renda

yang ada pada kerung leher serta di pergelangan lengan panjang dalam satu busana.

Irama juga di dapat dengan pemakaian motif pada bahan utama dimana semakin ke bawah gaun, motif semakin rapat atau sebaliknya, selain itu, jika dalam busana ingin dihias dengan payet, maka penerapan prinsip irama dengan cara radiasi adalah cara paling tepat, payet disusun memencar dari jarak rapat ke jarang

Jika dalam busana ingin diberi hiasan bordir atau pelengkap busana berbentuk pita maka irama dapat dicapai dengan cara peralihan ukuran, ukuran bordiran bunga dibuat bergradasi dan pita bagian belakang gaun disusun dengan cara semakin ke bawah pita semakin melebar. Irama dengan cara pertentangan sangat jarang atau hampir tidak ditemukan dalam kostum film *The secret of moonacre*.

### **5) Aksen/ Center Of Interest**

Menurut Arifah A Riyanto (2003: 66) Pusat perhatian pada desain busana adalah suatu bagian dari busana yang lebih menarik dari bagian-bagian lainnya. "Aksen merupakan pusat perhatian dalam suatu susunan karena dengan aksen, pertama- tama membawa mata pada sesuatu yang penting dalam susunan tersebut, dan dari titik itu baru ke bagian lain " (Widjiningsih, 1982: 20)

Berdasarkan pengertian di atas, pusat perhatian adalah suatu bagian busana yang menarik dimana dapat memberi kesan atau karakter pada suatu desain busana sehingga pandangan terfokus hanya pada satu titik saja.

Menurut Afif Ghurub ( 2011: 18), ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menempatkan aksen sebagai pusat perhatian, yaitu:

- a) Jenis aksen
- b) Ukuran aksen
- c) Jumlah aksen yang dibutuhkan
- d) Letak aksen

Pusat perhatian merupakan prinsip disain yang paling penting dalam suatu busana, karena setiap pusat perhatian akan memberikan ciri khas tersendiri bagi busana tersebut. Pusat perhatian pada kostum film *The secret of moonacre* kebanyakan berupa hiasan busana seperti bros, payet, pita, bulu- bulu, renda, kerutan atau bordiram. Hiasan busana tersebut boleh satu atau lebih dalam satu busana namun harus ada satu hiasan yang terlihat lebih menarik daripada bagian lainnya.

Penempatan hiasan juga menjadi penentu dari pusat perhatian, pusat perhatian dapat diletakkan pada bagian bawah gaun, lengan atau pergelangan lengan, kerung leher, bagian dada busana atau bagian depan busana. Dalam kostum film *the secret of moonacre*, pusat perhatian yang paling sering digunakan yaitu bordiran bunga yang letaknya di dada busana atau sepanjang tengah muka busana.


Berdasarkan teori prinsip disain secara umum di atas, peneliti telah membuat simpulan mengenai kostum pada film *The secret of Moonacre* yang menerapkan prinsip disain yang akan diamati siswa saat pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media film.

**e. Kostum *The Secret of Moonacre***



Kostum merupakan busana beserta aksesoris dan tata rias nya yang dibuat khusus dan diciptakan secara detail yang memiliki pemeliharaan khusus. Kostum diciptakan sesuai karakter peran dan disain sesuai tema per- adegan. Secara umum, busana- busana pada film *The Secret of Moonacre* terinspirasi dari pakaian istanasentris. Berbentuk gaun yang panjangnya sampai lantai dan dilengkapi dengan busti panggul pada belakang gaun. Ciri- ciri busana pada film ini yaitu berenda, berlipit- lipit ( *plitch skirt*) pada bawah gaun, bentuk kerung leher segitiga dan segi empat, lengan puff dan lengan kupu- kupu serta selalu terdapat pita menghiasi setiap gaun pada kerung leher dan pergelangan tangan. Beberapa gaun menggunakan teknik drapping pada bagian bawah gaun yang mengembang sehingga tercipta kerutan.

Kostum pada film *The Secret of Moonacre* telah memenuhi syarat prinsip disain sehingga melalui mengamati kostum pada film ini, siswa dapat memahami penerapan prinsip disain dalam mendisain busana. Berikut hal-hal yang dapat diamati dari kostum film *The Secret of Moonacre* beserta prinsip disain:


**Tabel 2. Prinsip Disain pada Kostum Film *The Secret of Moonacre***


N O	Kostum	PRINSIP DISAIN					KETERANGAN
		Harmoni	Perbandingan	Keseimbangan	Irama	Centre of Interest	
1		V	V	V	V	V	<p>1. Harmoni dalam warna, menggunakan 3 warna standard, yaitu kuning, hijau dan biru.</p> <p>2. proporsi, warna terang dan gelap yaitu warna hijau dan kuning; proporsi peplum pada pinggang gaun</p> <p>3. Keseimbangan Simetris.</p> <p>4. Pengulangan pada bentuk busti pada panggul pada belakang gaun sehingga gaun tampak menggebu.</p> <p>5. centre of interest pada pita pada belakang gaun berwarna biru yang di bentuk secara drapping</p>



2		V		V	V	V	<p>1. Harmoni, kesesuaian antara bentuk kerung leher yang segitiga dengan bentuk kerah variasi yang meruncing, bentuk garis pinggang gaun serta peplum gaun</p> <p>2. Keseimbangan simetris</p> <p>3. Irama. Pengulangan pada lipit- lipit di bawah gaun sehingga membentuk jalur; ukuran bordiran bunga yang bergradasi; Pengulangan pada bentuk busti pada panggul pada belakang gaun sehingga gaun tampak menggembung</p> <p>4. Pusat perhatian. Bordiran bunga pada dada.</p>
3		V	V	V	V	V	<p>1. Harmoni dalam penggunaan warna yaitu warna marun dan abu- abu.</p> <p>2. Perbandingan. Panjang gaun yang menyapu lantai dengan panjang lengan kupu- kupu yang menjuntai.</p> <p>3. Keseimbangan Simetris</p> <p>4. Irama. Pengulangan penggunaan renda</p>

						V	yang ditempel pada bawah gaun. 5. Pusat Perhatian. Hiasan bulu pada kerung leher gaun
4		V	V	V		V	<p>1. Harmoni. Bentuk gaun yang panjang menyapu lantai selaras dengan panjang selendang sebagai hiasan kepala yang panjang</p> <p>2. Perbandingan. Ukuran hiasan pada kerung leher sudah sesuai dengan ukuran gaun secara keseluruhan.</p> <p>3. Keseimbangan Simetris</p> <p>4. Pusat Perhatian. Bros pada dada yang terdiri dari mutirara</p>
5		V	V	V			<p>1. Harmoni. Keselarasan dalam pemilihan warna, warna yang digunakan biru muda dan biru tua.</p> <p>2. Perbandingan. Adanya perbandingan penggunaan warna gelap dan terang; ukuran renda kerah yang sedang pada gaun.</p> <p>3. Keseimbangan Asimetris. Bentuk renda pada kerung leher sebelah kiri lebih besar</p>

					V	V	<p>disbanding bagian kanan.</p> <p>4. Irama. Peralihan ukuran pada renda di leher</p> <p>5. Pusat Perhatian pada bordiran di dada yang dipayet.</p>
6		V	V	V	V	V	<p>1. Harmoni. Keselarasan antara tekstur bahan utama dengan pita yang sama- sama bertekstur halus dan mengkilap; keselaran antara warna yaiut warna merah dan putih.</p> <p>2. Perbandingan antara bahan polos ( merah ) dengan bahan motif ( putih ) yang seimbang; perbandingan antara draperi pada bagian bawah gaun dengan draperi pita pada belakang gaun.</p> <p>3. Keseimbangan Simetris.</p> <p>4. Irama. Radiasi motif pada bahan utama, semakin ke bawah gaun, motif semakin rapat; peralihan ukuran pada pita bagian belakang gaun, semakin ke bawah pita semakin melebar.</p>

7		V					<p>1. Harmoni. Keselaran dalam bentuk gaun yang berkerut dengan bentuk <i>outer</i> yang berenda; keselaran antara renda pada kerung leher gaun, leher <i>outer</i> dan lengan; keselaran warna yaitu warna putih dengan warna putih tulang.</p> <p>2. Perbandingan. Perbandingan antara ukuran <i>outer</i> yang pendek dengan gaun panjang; proporsi <i>outer</i> yang bermotif dengan gaun yang polos.</p> <p>3. Keseimbangan simetris.</p> <p>4. Irama. Pengulangan garis lipit pada dada gaun dan pada pinggang gaun sehingga membentuk jalur.</p>
			V		V		

8		V	V	V	V	<p>1. Harmoni dalam penggunaan warna yaitu warna marun dan abu- abu.</p> <p>2. Perbandingan. Warna abu- abu lebih sedikit dibanding dengan warna merah marun; perbandingan bahan motif pada rok gaun sebagai bahan tambahan yang lebih sedikit daripada bahan polos keseluruhan gaun.</p> <p>3. Keseimbangan Simetris dan keseimbangan asimetris pada renda yang ditempel pada lengan kanan lebih banyak dibanding dengan lengan kiri.</p> <p>4. Irama. Pengulangan penggunaan renda yang ditempel pada bawah gaun; radiasi, payet mutiara di dada yang memencar dari jarak rapat ke jarang</p> <p>5. pusat perhatian pada bulu di kerung leher gaun</p>	V
---	---	---	---	---	---	--	---

9		V						<p>1. Harmoni, keseuaian antara bentuk kerah variasi yang meruncing, bentuk garis pinggang gaun serta peplum gaun</p> <p>2. Perbandingan. Penggunaan warna gelap (abu- abu) yang lebih sedikit dengan warna terang( pink ).</p> <p>3. Keseimbangan simetris</p> <p>4. Irama. Pengulangan pada lipit- lipit di bawah gaun sehingga membentuk jalur; ukuran bordiran bunga yang bergradasi; Pengulangan pada bentuk busti panggul pada belakang gaun sehingga gaun tampak menggebung dan pengulangan bordiran bunga dengan ukuran yang sama pada bada gaun.</p> <p>5. Pusat perhatian. Bordiran bungan pada dada dan tengah rok gaun.</p>
---	---	---	--	--	--	--	--	---

Dari penjelasan di atas, kostum pada film *The secret of moancre* merupakan kostum- kostum yang terinspirasi dari kisah kerajaan dimana

bercerita tentang kehidupan masa lampau yang unik. Berikut kesimpulan secara keseluruhan mengenai penerapan prinsip disain dalam kostum film *The secret of mooancre* yang akan menjadi acuan pengamatan siswa serta untuk penilain kompetensi penerapan prinsip disain siswa kelas X tata busana:

1) Harmoni:

Aspek pengamatan dan penilain dalam penerapan prinsip harmoni, yaitu:

- a) Harmoni antara bentuk kerung leher dengan bentuk kerah; Harmoni antara bentuk kerung leher dengan pergelangan tangan; Harmoni antara bentuk panjang atau pendek gaun dengan pelengkap busana; Harmoni antara bentuk garis pinggang gaun dengan peplum gaun; Harmoni antara bentuk renda/kerutan/ hiasan lain pada busana dengan *outer*
- b) Garis leher dengan garis pinggang gaun; Garis Princes pada gaun dengan garis pada lengan; Garis legkung pada dada dengan garis pergelangan tangan pada lengan
- c) Pemilihan kombinasi 2 warna yang bergradasi; Pemilihan kombinasi 2 warna standard; Pemilihan, 3 kombinasi warna standar
- d) Tekstur bahan mengkilap antara bahan utama dengan bahan kombinasi ; bahan utama mengkilap dengan tekstur bahan hiasan yang mengkilap; bahan utama yang mengkilap dengan bahan pelengkap busana bertekstur tembus terang; bahan utama yang tebal dengan bahan kombinasi busana tebal

2) Proporsi

Aspek pengamatan dan penilain dalam penerapan prinsip proporsi, yaitu:

- a) Perbandingan lengan tidak lebih panjang dari panjang gaun; gaun utama lebih panjang dibanding dengan bagian busana lainnya ; bahan polos lebih dominan dibanding bahan motif Keseimbangan
- b) Perbandingan penggunaan warna gelap lebih dominan dibanding dengan penggunaan warna terang; penggunaan corak yang digunakan dalam bahan busana tidak besar; bagian busana yang di payet/ didraperi lebih sedikit dibanding dengan keseluruhan gaun
- c) Perbandingan hiasan lebih kecil dibanding ukuran busana keseluruhan; bentuk pelengkap busana yang melangsai dengan bentuk gaun yang menyapu lantai; Perbandingan pelengkap busana lebih kecil dibanding dengan busana keseluruhan

### 3) Keseimbangan

Aspek pengamatan dan yang dinilai dalam penerapan prinsip keseimbangan, yaitu:

- a) Keseimbangan simetris/ asimeteris pada lengan
- b) Keseimbangan simteris/ asimeteris pada kerah
- c) Keseimbangan simetris/ asimeteris pada hiasan busana
- d) Keseimbangan simteris pada busana pelengkap

### 4) Irama

Aspek pengamatan dan yang dinilai dalam penerapan prinsip Irama, yaitu:

- a) Pengulangan dalam bentuk warna; garis princes; bentuk renda ;  
Pengulangan garis lipit



- b) Radiasi motif atau payet pada bahan utama semakin ke bawah gaun, motif semakin rapat atau sebaliknya; Radiasi motif atau payet pada bahan utama dengan pola menyebar
- c) Peralihan ukuran hiasan bordir yang bergradasi; Peralihan ukuran pada pita bagian belakang gaun atau ukuran bustier pada panggul, semakin ke bawah pita semakin melebar; Peralihan ukuran hiasan kerutan pada kostum; Pertentangan garis princes dengan garis pinggang
- d) Pertentangan 2 warna gaun; Pertentangan 3 warna gaun; Pertentangan penggunaan bahan tebal dengan melangsai

#### 5) Pusat Perhatian

Aspek pengamatan dan yang dinilai dalam penerapan prinsip pusat perhatian, yaitu:

- a) Hiasan busana berupa bros/ payet/ pita/ bulu- bulu/ renda/ kerutan atau bordiran
- b) Ukuran hiasan pada kostum tidak lebih besar dari ukuran gaun secara keseluruhan.
- c) Letak aksan pada dada atau sepanjang tengah busana
- d) Jumlah aksan pada gaun adalah 2 jenis, namun hanya satu yang menjadi pusat perhatian dari gaun tersebut.

#### **f. Pengertian Film**

Film merupakan media audio- visual. Media audio- visual mempunyai kekuatan tersendiri sebagai bahan belajar bersama, bisa menjadi media menarik yang akan merangsang peserta untuk lebih memahami persoalan. Film- film inspiratif, seperti *The Inconvenient Truth*, *Our Planet* dan film

pertualangan lainnya bisa lebih cepat mempengaruhi perasaan dan menghadirkan inspirasi segar untuk belajar. Setelah film diputar, peserta bisa berdiskusi tentang tema film dan direfleksikan ke dalam konteks lokal. Fasilitator berperan menciptakan suasana segar untuk diskusi ( Mulyana, dkk. 2008: 57)

### **1) Klasifikasi Film**

- a) Film Cerita (Fiksi)  
Film cerita merupakan film yang dibuat atau diproduksi berdasarkan cerita yang dikarang dan dimainkan oleh aktor dan aktris.
- b) Film Non Cerita (Non Fiksi)  
Film non cerita adalah film yang mengambil kenyataan sebagai subyeknya. Film non cerita ini terbagi atas dua kategori, yaitu :
  - (1) Film Faktual : menampilkan fakta atau kenyataan yang ada, dimana kamera sekedar merekam suatu kejadian.
  - (2) Film dokumenter : selain fakta, juga mengandung subyektifitas pembuat yang diartikan sebagai sikap atau opini terhadap peristiwa,
- c) Film '*Mainstream*'  
Istilah film '*mainstream*' ditujukan kepada film-film yang diproduksi oleh studio-studio besar yang bertujuan menghibur masyarakat dengan meraup keuntungan sebesar-besarnya, dan biasanya berdurasi panjang (90-100 menit). Film-film mainstream lebih dianggap barang dagangan (industri) ketimbang dianggap sebagai sebuah karya seni. Film mainstream menggunakan sistem bintang ( *public figure* )  
( Joseph, 2011)

Menurut Jenis- jenis film, yaitu:

- a) Film Horor  
Film jenis ini biasanya bercerita tentang hal-hal mistis , supranatural, berhubungan dengan kematian, atau hal-hal di luar nalar yang lain
- b) Film Drama  
Umumnya bercerita tentang suatu konflik kehidupan. Macam- macam film drama bisa kita kategorikan sesuai dengan tema atau ide ceritanya.
- c) Film Romantis  
Film yang berkisah tentang konflik percintaan antar manusia. Contohnya adalah Romeo and Juliet (1968).
- d) Film Drama Keluarga (Family)  
Film ini umumnya memiliki kisah yang cukup ringan, ide cerita dan konfliknya mudah diselesaikan. Film jenis ini juga cocok untuk ditonton anak kecil.
- e) Film Kolosal

Kolosal sendiri berarti luar biasa besar. Film jenis ini umumnya diproduksi dengan dana yang sangat banyak dan melibatkan banyak sekali pemain, mulai dari pemeran utama sampai figuran.

f) Film Thriller

Film thriller sendiri dapat diartikan sebagai film yang mendebarkan. Macam-macam film thriller yang banyak beredar biasanya berkisah tentang petualangan hidup seseorang atau pengalaman buruk tertentu yang kadang berkaitan dengan pembunuhan.

g) Film Fantasi

Film dengan setting atau latar belakang serta karakter tokoh unik, yang tidak ada di dunia nyata. Setting waktu film fantasi biasanya masa lampau atau masa depan, tapi ada juga yang bersetting masa sekarang

h) Film Komedi

Sama seperti film fantasi, inti film komedi bisa sama dengan jenis film lain. Yang berbeda adalah adanya unsur komedi atau kelucuan yang bisa membuat penonton tertawa.

i) Film Misteri

Film misteri adalah film yang mengandung unsur teka-teki. Film jenis ini cukup banyak peminatnya karena alur film yang tidak mudah untuk ditebak.

j) Film Action/Laga

Seperti namanya, film ini mengandung aksi-aksi yang menegangkan. Biasanya ada banyak adegan perkelahian, saling kejar-kejaran, atau aksi menggunakan senjata api.

k) Sci Fi ( Science Fiction )

Sebenarnya Sci-Fi mencakup tema- tema yang luas dan mempunyai subgenre-subgenre yang mengakibatkan sulit untuk didefinisikan secara jelas.

l) Film Animasi / Kartun

Film yang secara umum merupakan serangkaian gambar yang diambil dari obyek yang bergerak. Gambar obyek tersebut kemudian diproyeksikan ke sebuah layar dan memutarinya dalam kecepatan tertentu sehingga menghasilkan gambar hidup.

m) Film Pendek

Durasi film cerita pendek biasanya di bawah 60 menit. film cerita pendek dijadikan laboratorium eksperimen dan batu loncatan bagi seseorang / sekelompok orang untuk kemudian memproduksi film cerita panjang.

n) Film Panjang

Film dengan durasi lebih dari 60 menit lazimnya berdurasi 90-100 menit. Film yang diputar di bioskop umumnya termasuk dalam kelompok ini.

o) Film Dokumenter

Film dokumenter menyajikan realita melalui berbagai cara dan dibuat untuk berbagai macam tujuan. Namun harus diakui, film dokumenter tak pernah lepas dari tujuan penyebaran informasi, pendidikan, dan propaganda bagi orang atau kelompok tertentu.

(Adhi Nugroho, 2013).

Jadi, dapat disimpulkan klasifikasi film terdiri dari film cerita fiksi yang bercerita tentang kejadian yang dikarang, film cerita non fiksi yang terdiri dari film dokumenter dan film faktual serta film *mainstream* yang merupakan film yang diproduksi oleh studio- studio besar. Sedangkan menurut jenis film, terdiri dari film *horror* yang bercerita tentang mistis, film drama yang bercerita tentang konflik kehidupan, film romantis berkisah percintaan, film drama keluarga yang konfliknya ringan, film kolosal yaitu film dengan dana yang besar, film *Thriller* yaitu film yang mendebarkan, film fantasi yaitu tokoh yang berkarakter unik, film komedia yang berkisah kelucuan, film misteri mengandung unsure teka- teki, film laga berkisah aksi- aksi menegangkan, film sains tentang kemajuan teknologi, film animasi yaitu film kartun, film pendek yang berdurasi 60 menit, film panjang berkisah lebih dari 120 menit dan film dokumenter yaitu film yang menyajikan realita.

Berdasarkan jenis film, film *the secret of Moonacre* termasuk jenis film fantasi karena ceritanya yang tidak ditemukan di dunia nyata dan cerita lampau. Tokoh- tokoh dalam cerita juga unik yang tidak ditemukan di kehidupan manusia sehari- hari. Film animasi dapat meningkatkan imajinasi penonton dan tidak membosankan. Berdasarkan klasifikasi film diatas, film *The Secret Of Moonacre* termasuk film *Mainstream* sebab film fantasi ini diproduksi oleh studio besar yaitu Disney dengan durasi film 1jam dimana film ini menggunakan *public figure* sebagai pemeran utamanya yaitu Dakota Blue Richards.

#### **g. Film *The Secret of Moonacre***

Film ini diangkat dari salah satu novel anak-anak terlaris "*The Little White Horse*" karangan Elizabeth Goudge. Dengan sutradara yaitu Gabor Csupo. *The Secret Of Moonacre* muncul sebagai sebuah film fantasi yang manis dengan mempertautkan masa lalu dan masa kini. Dengan suasana tahun 1800an, film ini mampu menghadirkan suatu yang unik melalui kostum, alam, serta kastil-kastil kuno yang semakin menyelami pikiran penontonnya untuk kembali mengingat ke jaman itu. Terlebih lagi dengan memilih lokasi syuting di Hungaria dan Inggris, membuat tampilan pemandangan alamnya semakin terlihat memukau.

##### **1) Sinopsis film**

Satu-satunya peninggalan dari orang tua Maria Merryweather (Dakota Blue Richards) sebelum mereka berdua meninggal adalah sebuah buku tua yang selalu dibawa Maria ke mana pun ia pergi. Karena tak punya lagi sanak keluarga maka Maria pun harus tinggal bersama Sir Benjamin Merryweather (Ioan Gruffudd), paman Maria.

Dalam buku tersebut dijelaskan bahwa kedua keluarga tersebut terlibat perseteruan memperebutkan mutiara ajaib dan permusuhan itu telah berlangsung beberapa generasi tanpa ada yang mau mengalah. Dari buku itu juga Maria menyadari bahwa buku itu memang ditujukan untuknya dan ia punya tanggung jawab besar. Maria harus menemukan mutiara ajaib yang diperebutkan dua keluarga itu sebelum bulan purnama berikutnya. Bila ia gagal maka seluruh bukit Moonacre akan musnah selamanya.

### **3. Pencapaian Kompetensi Penerapan Prinsip Disain**

#### **a. Pengertian Kompetensi**

Istilah kompetensi dipahami dalam pengertian yang berbeda- beda. Kompetensi sering pula disebut dengan istilah kemampuan. Kemampuan ini dapat dipahami dalam dua aspek, yaitu aspek yang tampak dan aspek yang tidak tampak. Kompetensi dalam aspek yang tampak disebut *Performance* ( penampilan ). *Performance* ini tampil dalam bentuk tingkah laku yang dapat didemonstrasikan sehingga dapat diamati, dilihat dan dirasakan karena sifatnya. Kompetensi dalam arti tidak tampak disebut juga kompetensi dalam aspek rasional. Kompetensi ini tidak dapat diamati karena tidak tampil dalam bentuk perilaku yang empiris. ( W, Gulo: 34 )

Kompetensi menurut E. Mulyasa ( 2006:36) adalah perpaduan dari pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap yang direfleksikan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak. Dalam arti lain kompetensi dapat diartikan sebagai pengetahuan, keterampilan dan kemampuan yang dikuasai oleh seseorang yang telah menjadi bagian dari dirinya sehingga ia dapat melakukan perilaku- perilaku kognitif, afektif dan psikomotor dengan sebaik-baiknya.

Menurut Wina Sanjaya ( 2008: 232 ) dalam konteks pengembangan kurikulum, kompetensi adalah kemampuan yang harus dicapai dirumuskan dalam bentuk perubahan perilaku yang terukur yang kemudian dinamakan *objective*.

Berdasarkan uraian di atas, kompetensi merupakan pengetahuan, keterampilan dan nilai sikap yang diperoleh seseorang untuk dapat melakukan

sesuatu dengan baik serta direfleksikan melalui kebiasaan berfikir dan bertindak. Kompetensi terdiri dari dua aspek yaitu aspek yang tampak (*Performance*) yang terlihat oleh semua orang dan kompetensi yang tidak terlihat atau rasional yang biasa disebut dengan kognitif, afektif dan psikomotor.

#### **b. Pencapaian Kompetensi**

Kompetensi bukan hanya sekedar pemahaman akan materi pelajaran, akan tetapi bagaimana pemahaman dan penugasan materi itu dapat mempengaruhi cara bertindak dan berperilaku dalam kehidupan sehari – hari termasuk perilaku kognitif, afektif dan psikomotor. Sebagaimana dikembangkan oleh Bloom dalam Suharsimi Arikunto ( 1993 :113-115) aspek kognitif, afektif dan psikomotor dapat dilihat sebagai berikut:

##### **1) Aspek Kognitif**

Indikator aspek kognitif mencakup:

- a) Ingatan atau pengetahuan ( *knowledge*), yaitu kemampuan mengingat bahan yang telah dipelajari
- b) Pemahaman (*comprehension*), yaitu kemampuan menangkap pengertian, menterjemahkan dan menafsirkan.
- c) Penerapan (*application*), yaitu kemampuan menggunakan bahan yang telah dipelajari dalam situasi baru dan nyata
- d) Analisa (*analysis*), yaitu kemampuan menguraikan, mengidentifikasi dan mempersatukan bagian guna membangun suatu keseluruhan.
- e) Sintesis (*synthesis*), yaitu kemampuan menyimpulkan, mempersatukan bagian yang terpisah guna membangun suatu keseluruhan dan sebagainya.

- f) Penilaian (*evaluation*) yaitu kemampuan mengkaji nilai atau harga sesuatu, seperti pernyataan atau laporan penelitian yang didasarkan suatu criteria.

## **2) Aspek Afektif**

- a) Penerimaan (*receiving*), yaitu kesediaan untuk menghadirkan dirinya untuk menerima atau memperhatikan pada suatu perangsang.
- b) Penanggapan (*responding*), yaitu keturutsertaan, member reaksi, menunjukkan kesenangan member tanggapan secara sukarela.
- c) Penghargaan (*valuing*), yaitu tanggapan terhadap nilai atas suatu rangsangan, tanggung jawab konsisten dan komitmen
- d) Pengorganisasian (*organization*), yaitu mengintegrasikan berbagai nilai yang berbeda, memecahkan konflik antar nilai, dan membangun sistem nilai, serta pengkonseptualisasikan suatu nilai
- e) Pengkarakterisasian (*characterization*), yaitu proses afeksi dimana individu memiliki suatu sistem nilai sendiri yang mengendalikan perilakunya dalam waktu yang lama yang membentuk gaya hidupnya, hasil belajar ini berkaitan dengan pola umum penyesuaian, hasil belajar ini berkaitan dengan pola umum penyesuaian diri secara personal, sosial dan emosional.

## **3) Aspek Psikomotor**

- a) Persepsi (*perception*), yaitu pemakaian alat- alat untuk membimbing efektifitas gerak.
- b) Kesiapan (*set*), yaitu kesediaan untuk mengambil tindakan
- c) Respon terbimbing (*guide respons*), yaitu tahap awal belajar keterampilan lebih kompleks, meliputi peniruan gerak yang dipertunjukkan kemudian mencoba dengan tanggapan jamak dalam menangkap suatu gerak.



- d) Mekanisme (*mechanisme*), yaitu gerakan penampilan yang melukiskan proses dimana gerak yang telah dipelajari, kemudian diterima dan diadopsi menjadi kebiasaan sehingga dapat ditampilkan dengan penuh percaya diri dan mahir.
- e) Respon nyata kompleks (*complex over respons*), yaitu penampilan gerakan secara mahir dan cermat dalam bentuk gerakan yang rumit, aktivitas motorik berkadar tinggi
- f) Penyesuaian (*adaptation*), yaitu keterampilan yang telah dikembangkan secara lebih baik sehingga tampak dapat mengolah gerakan dan menyesuaikan dengan tuntutan dan kondisi yang khusus dalam suasana yang lebih problematic
- g) Penciptaan (*origination*), yaitu penciptaan pola gerakan baru yang sesuai dengan situasi dan masalah tertentu sebagai kreatifitas.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa aspek kognitif merupakan kompetensi yang berhubungan dengan pengetahuan atau ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian. Sedangkan aspek afektif merupakan kompetensi yang berhubungan dengan sikap selama pembelajaran, dan aspek psikomotor berhubungan dengan kompetensi keterampilan dan kemampuan bertindak.

Oleh karena itu, penilaian pembelajaran keterampilan tidak hanya pada hasil atau produk keterampilan yang dibuat saja, tetapi serangkaian proses pembuatannya karena dalam pembelajaran keterampilan kompetensi dasar meliputi seluruh aspek kegiatan, produksi dan refleksi. Untuk melihat hasil kompetensi siswa diperlukan penilaian yang mencakup ketiga aspek tersebut.

Penilaian pada aspek kognitif menggunakan tes tertulis, pada aspek afektif menggunakan penilaian sikap dan pada aspek psikomotor menggunakan penilaian unjuk kerja.

#### 1) Penilaian Unjuk Kerja

Depdiknas ( 2006: 95) mengemukakan penilaian unjuk kerja merupakan penilaian yang dilakukan dengan mengamati kegiatan peserta didik dalam melakukan sesuatu.

Teknik dalam penilaian unjuk kerja dapat menggunakan daftar cek maupun skala penilaian. Daftar cek hanya mempunyai dua pilihan mutlak, seperti benar salah, baik- tidak baik, sehingga tidak ada nilai tengah. Daftar cek cocok untuk mengamati subjek dalam jumlah besar. Penilaian unjuk kerja dengan menggunakan skala penilaian memungkinkan penilai member nilai tengah terhadap penguasaan kompetensi peserta didik. Skala penilaian yang digunakan adalah berupa angka skor dengan kriteri- kriteria tertentu.

#### 2) Tes tertulis

Tes tertulis yang digunakan dalam penilaian pencapaian kompetensi penerapan prinsip disain adalah tes pilihan ganda. Menurut Suyanto dan Asep Jihad, tes ini adalah yang paling baik dalam mengukur berbagai macam tujuan pembelajaran. Penskorannya mudah dan sampel materi yang diukur dapat lebih luas. Soal- soal terdiri dari dua bagian, yaitu:

- a) Pokok soal yang merumuskan isi soal mengungkapkan secara deskriptif permasalahan yang diketengahkan. Pokok soal dapat berbentuk pertanyaan, pernyataan, kalimat tidak sempurna dan kalimat perintah;

b) Pilihan (*options*) merupakan jawaban atau kelengkapan terhadap pokok soal. Pilihan yang benar disebut kunci jawabanm sedang yang lain disebut pengecoh (*distracters*).

### 3) Penilaian Sikap

Penilaian sikap menggunakan lembar observasi. Menurut Suharsimi Arikunto ( 1993: 27), observasi adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis. Observasi dapat mengukur atau menilai hasil dan proses belajar. Observasi dapat dilakukan baik secara partisipatif atau non partisipatif. Pada penelitian ini menggunakan observasi partsipatif, observer ( dalam hal ini adalah teman sejawat peserta didik yang melakukan penilaian) terhadap observe ( dalam hal ini, peserta didik yang sedang diamati tingkah lakunya ).

### **c. Kompetensi Penerapan Prinsip Disain.**

Keberhasilan suatu program pendidikan selalu dilihat dari pencapaian yang diperoleh dibandingkan dengan suatu kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya, dan didalam program pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan, selalu di gunakan indikator-indikator yang menyatakan mutu pendidikan. Acuan yang baku sangat dibutuhkan untuk menetapkan kriteria keberhasilan suatu program untuk memantau mutu pendidikan yaitu standar kompetensi termasuk di dalamnya standar kompetensi keahlian yang harus di capai peserta didik SMK Program Keahlian Tata Busana.

Penelitian ini difokuskan pada pencapaian kompetensi penerapan psinsip disain yang terdiri dari ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

1. Kognitif.

Indikator:

- a. Siswa dapat menjelaskan pengertian prinsip disain.
- b. Siswa dapat menyebutkan macam- macam prinsip disain
- c. Siswa dapat menjelaskan macam- macam prinsip disain sesuai dengan kostum pada film *The Secret of Moonacre*.

2. Afektif

Indikator:

- a. Siswa bertanggung jawab terhadap segala hak dan kewajiban sebagai murid
- b. Siswa dapat bekerja sama dengan teman.
- c. Siswa berani bertanya dengan sukarela tentang materi yang disampaikan.
- d. Siswa dapat menerima pendapat dari orang lain dalam pembelajaran.
- e. Siswa disiplin dalam hal mengerjakan tugas serta tata tertib kelas dan sekolah

3. Psikomotor.

Indikator :

- a. Siswa dapat menerapkan macam- macam prinsip disain sesuai kostum pada film *The Secret of Moonacre*. Adapaun komponen penilaian unjuk kerja, sebagai berikut:

1) Persiapan

- a) Kelengkapan alat dan bahan yang mencakup :

(1) Alat

- (a) Pensil 2B
- (b) Penghapus
- b) Pensil Warna
- (2) Bahan
- (a) kertas gambar ukuran A3

## 2) Proses

Adapun aspek proses yang dinilai dalam penelitian ini yaitu:

- a) Pemakaian alat dan bahan.
- b) Penggunaan sumber ide film *The Secret of Moonacre* dalam mendisain
- c) Tindakan siswa saat mengamati film *The Secret of Moonacre*

## 3) Hasil

- a) Penerapan prinsip disain dalam mendisain busana wanita yang terdiri dari:
  - (1) Harmoni dalam garis, bentuk, tekstur dan warna
  - (2) Perbandingan dalam warna, ukuran, bentuk dan hiasan busana
  - (3) Keseimbangan berupa keseimbangan simetris dan asimetris
  - (4) Irama dengan cara pengulangan, radiasi, pengalihan ukuran dan pertentangan
  - (5) *Centre of Interest* berupa bentuk dan peletakannya.
- b) Hasil gambar rapi
  - 1) Rapi dalam menggambar bulu mata
  - 2) Rapi dalam menggambar rambut
  - 3) Rapi dalam arah pewarnaan

4) Warna tidak melewati garis terluar disain

c) Hasil gambar bersih

1) disain busana tidak terdapat noda

2) kertas gambar bersih

3) kertas gambar tidak terlipat

Dalam hal ini, siswa dikatakan berkompetensi jika siswa mampu memahami materi penerapan prinsip disain setelah siswa mendapatkan informasi dari kostum pada film ( kognitif), siswa tertarik dan termotivasi untuk mendisain setelah mengamati kostum pada film ( afektif) dan siswa dapat mendisain dengan penerapan prinsip disain secara tepat ( psikomotor). Dengan tepernuhnya ketiga kemampuan tersebut, maka siswa akan mendapatkan nilai diatas KKM dan dikatakan telah berkompetensi dalam penerapan prinsip disain.

#### **B. Kajian Penelitian yang relevan**

Kajian dalam penelitian ini perlu mengkaji hasil penilitian yang relevan agar dapat dijadikan bahan perbandingan dan bahan masukan walaupun penelitian berasal dari bidang keahlian yang berbeda. Hasil penelitian yang dijadikan referensi dalam penelitian ini adalah:

**Tabel 3. Perbandingan Penelitian yang Relevan**

Peneliti	Tantri Styarningsih	Rita Dewi Hermawati	Sutiani	Feby Erika
Metode Penelitian	<i>Quasi Experiment</i>	<i>Pre-Experiment</i>	<i>R&amp;D</i>	Pre-Experiment
Bentuk Penelitian	<i>one group pre-test post-test</i>	<i>one group pre-test post-test</i>	Tindakan kelas	<i>one group pre-test post-test</i>
Variabel X	gambar trend mode APPMI	Majalah Mode	Media Gambar	Media Film <i>The Secret of Moonacre</i>
Variabel Y	Kreativitas mendisain busana pesta	Kreativitas menggambar busana casual	Kemampuan Menggambar Busana	Kompetensi Penerapan prinsip disain
Hasil	t- hit 13,487 > t-tab 1,703	t- hit 21,337 > t-tab 2,069	N= 25; z hitung= 4,388 dengan p= 000 (signifikan).	

Berdasar tabel, peneliti menggunakan media film yang membedakannya dengan penelitian lainnya. Jika penelitian yang lain menggunakan media visual, peneliti memilih menggunakan media audio- visual sebab berdasarkan teori yang sudah dibahas diatas, media audio- visual diduga dapat meningkatkan kompetensi siswa dalam pembelajaran. Kemudian, peneliti akan mengamati kompetensi siswa yang terdiri dari kognitif, afektif dan psikomotor, hal ini yang membedakan dengan ketiga penelitian lainnya sebab data dihitung dengan patokan penilaian sedangkan penelitian lainnya berupa data yang dinilai berdasar ketentuan tertentu. Berikut penjelasan singkat tentang penelitian yang relevan:

- a. Pengaruh penggunaan media gambar trend mode APPMI terhadap kreativitas mendisain busana pesta pada mata pelajaran menggambar busana di SMK Diponegoro Depok

Peneliti: Tantri Styarningsih ( 2008 )

Hasil dari penelitian ini dengan menggunakan hasil uji t didapatkan t- hitung 13,487 dengan t-tabel 1,703 ( t-hitung > t-tabel). Jadi penerapan media gambar trend mode APPMI dalam pembelajaran menggambar busana dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dalam mendisain busana pesta.

- b. Pengaruh penggunaan majalah mode terhadap kreativitas menggambar busana casual pada siswa kelas X SMK Muhammadiyah Gamping.

Peneliti: Rita Dewi Hermawati ( 2008 )

Hasil dari penelitian ini dengan menggunakan t- test diperoleh nilai t- hitung > t-tabel yaitu  $21,337 > 2,069$  dan nilai taraf signifikan lebih kecil dari 5% yaitu  $0,000 < 0,05$ . Dengan demikian, hasil uji-t menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas menggambar busana casual setelah penggunaan majalah mode.

- c. Pengembangan Media gambar untuk meningkatkan kemampuan menggambar busana pada siswa SMK Muhammadiyah Brebah Sleman Yogyakarta.

Peneliti: Sutiani (2009)

Hasil penelitian tersebut, yaitu: 1) Kualitas produk media gambar dari ahli disain busana, ahli media dan guru diperoleh hasil 0,67, termasuk rentang  $\geq 0,60$  ( tinggi) dan media gambar layak. 2) hasil efektivitas penggunaan media gambar pada pembelajaran menggambar busana dengan N= 25 diperoleh z hitung= 4,388 dengan  $p= 000$  ( signifikan). Hasil analisis  $p \leq 0,05$  sehingga hasil menunjukkan ada pengaruh efektifitas dari pelaksanaan pembelajaran menggambar busana dengan media gambar.

Berdasarkan pada tiga penelitian yang relevan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media lain dalam pembelajaran dapat meningkatkan



keaktivitas siswa serta kompetensi siswa baik dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotor karena siswa akan cenderung lebih tertarik dengan media belajar yang baru yang dapat memberikan pengalaman yang baru juga. Oleh sebab itu, peneliti akan menggunakan film sebagai media pembelajaran dengan bantuan alat proyeksi dan *infocus* dalam penayangannya. Penggunaan film ini dapat memberikan pengalaman baru bagi siswa dalam belajar. Siswa dapat melihat secara langsung kostum para tokoh yang syarat dengan penerapan prinsip disain yang baik sehingga dapat menginspirasi siswa dalam mendisain, selain itu dengan penggunaan film, siswa dapat belajar mandiri dan menjadi lebih kreatif karena mendapat wawasan baru dengan melihat segala *setting* cerita dalam film.

### **C. Kerangka Berfikir**

Penerapan prinsip disain merupakan salah satu materi pokok yang diajarkan kepada siswa kelas X pada mata pelajaran dasar disain Tata Busana di SMKN 3 Purworejo, sehingga perlu menerapkan media pembelajaran yang tepat agar pelajaran dapat disenangi dan dikuasai oleh siswa. Untuk meningkatkan kompetensi mendisain busana wanita, guru harus mampu menciptakan suasana yang optimal dengan mencoba beberapa media pembelajaran yang baru sebagai sumber belajar karena berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan tergantung pada proses pembelajaran yang dijalankan oleh guru dan siswa.

Pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila siswa dapat mencapai kompetensi yang diharapkan. Komponen – komponen pembelajaran terutama media pembelajaran yang digunakan akan sangat menentukan kualitas proses pembelajaran dan ketercapaian hasil belajar yang diinginkan. Ketercapaian hasil belajar oleh siswa dapat dikatakan sempurna apabila memenuhi 3 aspek yang terdiri dari aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor yang penilaiannya dapat dilakukan pada saat proses belajar mengajar dan penilaian pada hasil belajar siswa.

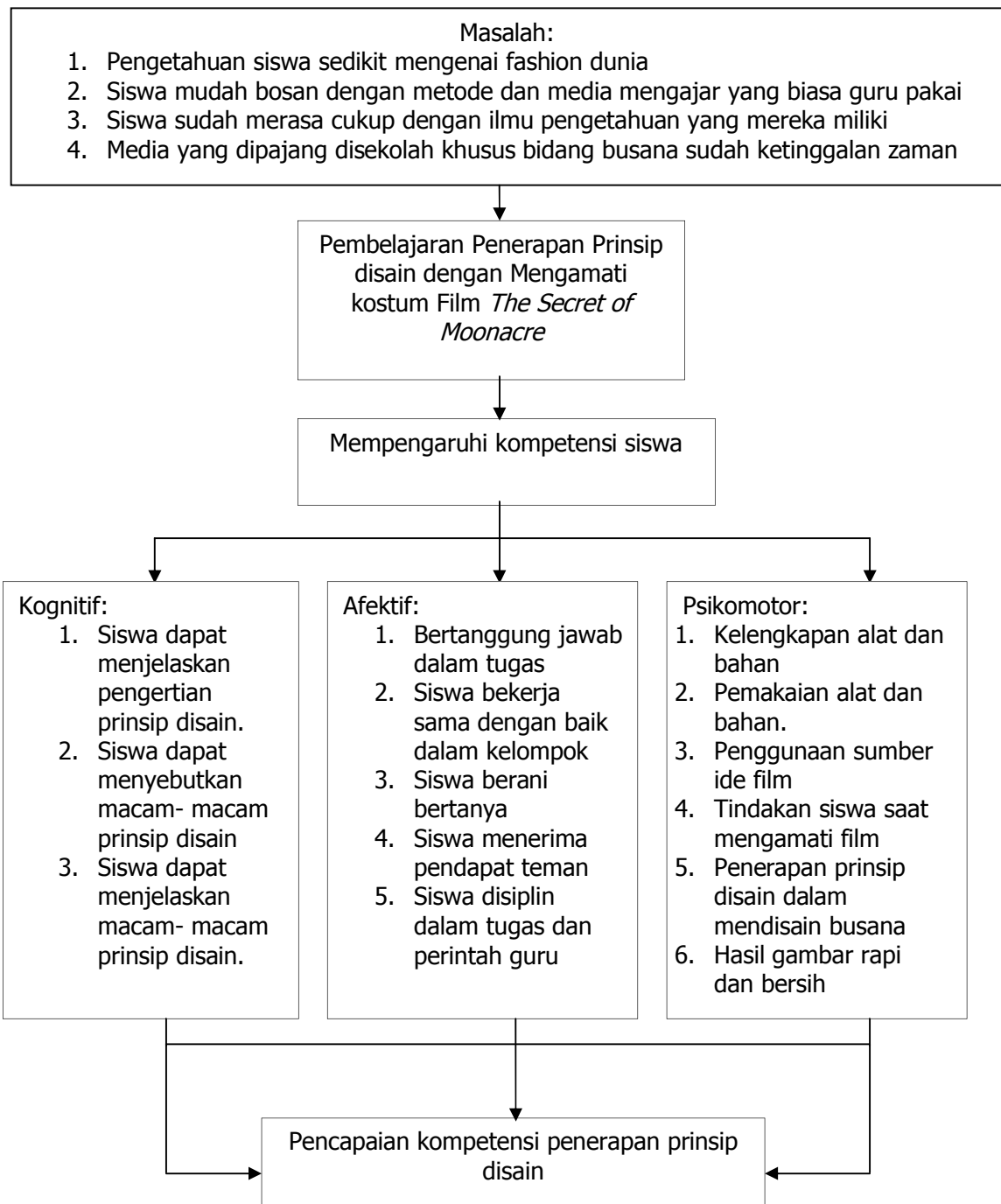
Apabila dikaji lebih lanjut berdasarkan teori yang telah ada maka salah satu alternatif peningkatan kompetensi disain siswa kelas X SMKN 3 Purworejo adalah menggunakan alat berbentuk film untuk melengkapi media belajar. Pemanfaatan film merupakan sesuatu yang belum pernah diterima siswa, tentu saja memberikan sebuah pengalaman belajar baru yang lebih menyenangkan dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran mendisain busana. Pengamatan dilakukan untuk melihat pencapaian kompetensi

penerapan prinsip disain busana wanita dengan mengamati kostum pada film *The Secret Of Moonacre* sebagai sumber inspirasi untuk menerapkan prinsip disain dengan tepat. Materi dasar disain yang selama ini hanya ditampilkan melalui buku-buku teks selama kegiatan pembelajaran bisa disajikan secara langsung dan kontekstual melalui film fantasi yang ditayangkan selama kegiatan pembelajaran. Siswa bisa mengamati langsung berbagai peristiwa dan kostum yang dikenakan para tokoh dalam film, peristiwa cerita dan kostum para tokoh dijadikan contoh yang dapat diamati dan dipahami oleh siswa sebagai bentuk pengaplikasian penerapan prinsip disain secara langsung, mengingat kostum dan segala kejadian dalam film ini tidak akan ditemukan oleh siswa di lingkungannya. Siswa juga bisa mengulang kembali ketika mereka memerlukan pendalaman pemahaman pada kostum di bagian babak cerita tertentu secara lebih mudah.

Siswa juga bisa mencari informasi mengenai kostum para tokoh *The Secret of Moonacre* dengan bantuan *google*, karena kostum pada film *The Secret of Moonacre* memang sudah menjadi sorotan dunia sejak 2009 saat kali pertama film ini ditayangkan di bioskop di seluruh dunia sehingga gambar dan foto kostum para tokoh akan sangat mudah di temukan di *google* karena terdapat beberapa penulis blog yang tertarik pada kostum *The Secret of Moonacre* menulis pengalaman mereka tentang film ini atau hanya sekedar mengunduh foto kostum *The Secret of Moonacre* yang mereka senangi untuk di bagi ke pengguna internet lainnya.

Dengan mengamati film, diharapkan siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran sehingga kompetensi dapat meningkat. Berikut Bentuk kerangka berfikir dengan diagram alir untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh

mengamati kostum pada film *The Secret of Moonacre* terhadap pencapaian kompetensi penerapan prinsip disain kelas X:



**Gambar 1. Alur Kerangka Berfikir**

Berdasarkan kerangka berfikir secara teoritis yang dikutip dari pendapat para ahli dan secara empiris dari hasil penelitian terdahulu, dapat dikatakan bahwa film dapat menjadi salah satu sumber belajar yang menginspirasi dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan film dapat mempengaruhi peningkatan kompetensi penerapan prinsip disain busana wanita pada mata pelajaran dasar disain siswa kelas X tata busana di SMKN 3 Purworejo.

#### **D. Pertanyaan Penelitian**

1. Bagaimana pencapaian kompetensi penerapan prinsip disain busana wanita sebelum mengamati kostum pada film *The Secret of Moonacre* siswa kelas X SMKN 3 Purworejo?
2. Bagaimana pencapaian kompetensi penerapan prinsip disain busana wanita setelah mengamati kostum pada film *The Secret of Moonacre* siswa kelas X SMKN 3 Purworejo?

#### **E. Perumusan Hipotesis**

Hipotesis merupakan dugaan sementara terhadap permasalahan yang penulis angkat dalam penelitian ini sampai terbukti kebenarannya melalui data yang telah terkumpul dan telah diuji. Menurut Sugiyono ( 2010: 99), terdapat dua macam hipotesis penelitian yaitu hipotesis kerja dan hipotesis nol.

1.  $H_o$  : tidak terdapat pengaruh mengamati kostum pada film *The Secret of Moonacre* terhadap pencapaian kompetensi penerapan prinsip disain busana wanita pada siswa kelas X di SMKN 3 Purworejo

2. Ha : terdapat pengaruh mengamati kostum pada film *The Secret of Moonacre* terhadap pencapaian kompetensi penerapan prinsip disain busana wanita pada siswa kelas X di SMKN 3 Purworejo

### **BAB III**

## **METODE PENELITIAN**

### **A. Desain Penelitian**

Penelitian kuasi eksperimen dapat didefinisikan sebagai metode sistematis guna membangun hubungan yang mengandung fenomena sebab akibat. Penelitian kuasi eksperimen merupakan metode inti dari model penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif. Dalam metode kuasi eksperimen, peneliti harus melakukan tiga persyaratan yaitu kegiatan mengontrol, kegiatan memanipulasi, dan observasi.

#### **1. Pendekatan Penelitian**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif yaitu data penelitian pada pendekatan kuantitatif berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik. Alasan peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif karena peneliti bermaksud untuk menghilangkan subjektifitas dalam penelitian.

#### **2. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pre-eksperimen dimana hasilnya merupakan variable dependen bukan semata-mata dipengaruhi oleh variable independen. Hal ini terjadi karena tidak adanya variable kontrol dan sampel tidak dipilih secara random ( Sugiyono, 2010: 109). Desain penelitian merupakan rancangan bagaimana penelitian dilaksanakan. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah *one group pretest posttest design*.



Pada desain ini, sebelum perlakuan diberikan terlebih dahulu sampel diberi pretest (tes awal) dan di akhir pembelajaran sampel diberi posttest (tes akhir). Desain ini digunakan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai yaitu ingin mengetahui pencapaian kompetensi penerapan prinsip disain busana wanita setelah siswa mengamati kostum pada film *The Secret of Moonacre*. Berikut merupakan tabel desain penelitian *one group pretest posttest design*

**Tabel 4.Desain Penelitian *One Group Pretest- Posttest Design***

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O1	X	O2

Keterangan:

O1: tes awal (pretes) sebelum perlakuan diberikan

O2: tes akhir (postes) setelah perlakuan diberikan

X : perlakuan terhadap kelompok eksperimen yaitu siswa mengamati kostum pada film *The Secret of Moonacre*.

(Sugiyono, 2010: 111)

## **B. Prosedur Penelitian**

Berikut proses penelitian kuantitatif menurut Sugiyono ( 2010: 25-27 ) yang disesuaikan dengan proses penelitian ini adalah:

1. Studi Pustaka dengan membaca beberapa referensi.
2. Membuat rumusan masalah dalam bentuk pertanyaan.
3. Membuat hipotesis penelitian.
4. Menentukan metode penelitian yaitu eksperimen.
5. Menyiapkan materi pada pembelajaran prinsip disain.
6. Menyusun instrument pengumpulan data berupa test, lembar observasi dan penilaian unjuk kerja.

7. Perangkat media pembelajaran Dasar Disain pada kompetensi penerapan prinsip disain dievaluasi oleh para ahli, yaitu ahli materi.
8. Penentuan kelompok yang akan diberikan perlakuan.

Berikut prosedur eksperimen dalam penelitian ini:

1. Guru menjelaskan materi prinsip disain dengan menggunakan *Handout*.
2. Melakukan *pretest*

Hasil penilaian *pretest* ini digunakan untuk mengetahui nilai awal dari siswa yang akan diberikan perlakuan.

3. Tahap pembelajaran

Tahap ini berupa pemberian perlakuan dengan menggunakan media film *The Secret of Moonacre*. Perlakuan membutuhkan waktu 3 jam pelajaran atau 135 menit dalam satu kali tatap muka. Pelaksanaan *treatment* menggunakan film pada pembelajaran Dasar Disain adalah:

Langkah pertama guru membuka pembelajaran, kemudian menjelaskan materi yang akan dipelajari, siswa melakukan apersepsi terhadap materi tersebut, selanjutnya siswa diminta untuk mengamati kostum pada film *The secret of Moonacre*, kemudian siswa memperhatikan penjelasan guru tentang materi penerapan prinsip disain berdasarkan film *The Secret of Moonacre*.

4. Melakukan *post test*

Tahap ini merupakan tahap pengukuran akhir setelah melakukan proses pembelajaran sehingga dapat diketahui pengaruh mengamati kostum pada film *the Secret of Moonacre* terhadap pencapaian kompetensi penerapan prinsip disain pada kelas yang diberikan perlakuan

5. Data hasil akhir kelompok diolah dan dianalisa dengan menggunakan analisis statistik.

### **C. Tempat Dan Waktu Penelitian**

#### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 3 Purworejo yang beralamat di Jl. Kartini No. 5 Purworejo.

#### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dari penyusunan proposal hingga penyusunan laporan penelitian dilaksanakan pada bulan Januari- April 2015.

### **D. Populasi dan Sampel Penelitian**

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X Tata Busana SMKN 3 Purworejo terdiri dari tiga kelas, sedangkan yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah satu kelas X TB 2 berjumlah 32 siswa yang memiliki nilai pencapaian kompetensi terendah dalam mata pelajaran dasar disain berdasarkan hasil belajar semester gasal dari keseluruhan populasi yang dipilih dengan menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu "penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu", dan untuk menentukan sampelnya yaitu berdasarkan rekomendasi dari guru.

### **E. Variabel Penelitian**

1. Variable bebas yaitu kostum pada film *The Secret of Moonacre* yang dilambangkan dengan huruf X
2. Variable terikat yaitu kompetensi penerapan prinsip disain busana wanita yang dilambangkan dengan huruf Y

## F. Teknik Pengumpulan Data

Berikut tabel kisi- kisi hubungan variable dalam penelitian:

**Tabel 5. Kisi-kisi Hubungan Variabel, Sumber Data, metode, dan Instrumen**

No	Variabel Penelitian	Sumber data	Metode	Instrumen
1	Kostum pada film	Tindakan siswa	Observasi	lembar observasi sikap siswa
2	Pencapaian Kompetensi penerapan prinsip disain	Tes tertulis dan hasil disain siswa	Tes pilihan ganda	Tes soal dan Lembar penilaian unjuk kerja

## G. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan suatu alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya ( Arikunto, 2010). Sedangkan pengumpulan data adalah prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan ( Nazir, 1985: 211 ).

Jadi dari beberapa uraian tersebut, maka instrumen pengumpulan data merupakan alat bantu yang dipilih dan digunakan peneliti untuk mengumpulkan data yang diperlukan dengan prosedur yang sistematis dan standar, sehingga akan mempermudah penelitian.

Langkah umum yang biasa ditempuh dalam menyusun instrumen penelitian menurut Arikunto ( 2010: 191 ) adalah sebagai berikut:

1. Memilih Masalah
2. Studi pendahuluan
3. Merumuskan masalah
4. Merumuskan anggapan dasar atau hipotesis
5. Memilih pendekatan ( menentukan variable dan menentukan sumber data)
6. Menentukan dan menyusun instrumen.

Variable yang diukur adalah materi pada media pembelajaran. Variabel yang berhubungan dengan materi terdiri dari indikator kualitas materi dan kemanfaatan. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini adalah tes pilihan ganda, lembar observasi dan lembar unjuk kerja siswa.

**Tabel 6. Kisi- kisi Instrumen Kompetensi Penerapan Prinsip Disain**

No	Kompetensi Dasar	Indikator	Aspek	Metode pengumpulan data
1.	Mendeskripsikan Prinsip Disain Psikomotor	Kognitif: 1. Menjelaskan prinsip disain 2. Menjelaskan macam-macam prinsip disain	1) Siswa dapat menjelaskan pengertian prinsip disain. 2) Siswa dapat menyebutkan macam-macam prinsip disain 3) Siswa dapat menjelaskan macam-macam prinsip disain sesuai dengan kostum pada film <i>The Secret of Moonacre</i>	Test soal
2.	Menerapkan prinsip disain pada benda	Afektif: 1. Siswa dapat bertanggung jawab terhadap segala hak dan kewajiban sebagai murid 2. Siswa dapat bekerja sama dengan teman. 3. Siswa dapat bertanya dan menjawab dengan sukarela dalam pembelajaran 4. Siswa dapat mengeluarkan pendapat dan menghargai pendapat teman dalam pembelajaran 5. Siswa disiplin dalam hal mengerjakan tugas serta tata tertib kelas dan sekolah	a. Siswa Mmelaksanakan tugas Pelajaran denga baik b. Siswa bertanggung jawab pada kebersihan tempat kerja c. Siswa aktif dalam kerja kelompok dalam kelas d. Siswa aktif bekerja sama dilingkungan sekolah e. Siswa berani bertanya f. Siswa berani menjawab pertanyaan g. Siswa mengeluarkan pendapat h. Siswa menghargai pendapat teman i. Siswa disiplin dalam hal tugas pembelajaran j. Siswa disiplin terhadap tata tertib kelas dan sekolah	Observasi
		Psikomotor: 1. Persiapan: Mempersiapkan alat dan bahan untuk mendisain	1. Kelengkapan alat dan bahan yang mencakup : a. Alat 1) Pensil 2B 2) Penghapus 3) Pensil Warna b. Bahan 4) Kertas gambar ukuran A3	Unjuk kerja
		2. Proses: Mendisain busana wanita	a. Pemakaian alat dan bahan. 1) Ketepatan penggunaan	Unjuk kerja

			<p>alat dan bahan,</p> <p>2) Ketepatan penggunaan sumber ide pada disainbusana</p> <p>3) Tindakan siswa saat mengamati film <i>The Secret of Moonacre</i></p>	
		<p>3. Hasil: Menerapkan prinsip disain sesuai kostum pada film <i>The Secret of moonacre</i></p>	<p>a. Siswa dapat menerapkan prinsip harmoni:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Harmoni dalam bentuk</li> <li>2) Harmoni dalam garis</li> <li>3) Harmoni dalam warna</li> <li>4) Harmoni dalam tekstur</li> </ol> <p>b. Siswa dapat menerapkan prinsip proporsi:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Proporsi diantara bagian-bagian dari suatu desain</li> <li>2) Proporsi dari keseluruhan bagian suatu desain</li> <li>3) Proporsi tatanan busana dan pelengkapanya</li> </ol> <p>c. Siswa dapat menerapkan prinsip keseimbangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Keseimbangan smetris</li> <li>2) Keseimbangan asimetris</li> </ol> <p>d. Siswa dapat menerapkan prinsip irama</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Irama dalam pengulangan</li> <li>2) Irama dalam radiasi</li> <li>3) Irama dalam peralihan ukuran</li> <li>4) Irama dalam pertentangan</li> </ol> <p>e. Siswa dapat menerapkan prinsip pusat perhatian</p> <p>f. Hasil gambar rapi</p> <p>g. Hasil gambar bersih</p>	Unjuk kerja

## 1. Tes

Dalam Penelitian ini yang digunakan adalah tes pilihan ganda yang terdiri dari soal-soal. Tes ini digunakan untuk mengukur aspek kognitif siswa. Kisi-kisi instrumen untuk soal *Pre test* dan *post test* dalam pembelajaran menggambar busana.

**Tabel 7. Kisi- kisi Soal Kognitif *Pre-test* dan *Post Test***

No.	Kompetensi Dasar	Kriteria Unjuk Kerja	Indikator	Soal	
				No	Bentuk
1.	Mendeskripsikan	Penjelasan	Tes tertulis	1,2,3,4,5,6,13	Pilihan Ganda
	Prinsip Disain	prinsip disain		,14,16,20	
2.	Menerapkan	Penerapan		7,8,9,10,11,12	Pilihan Ganda
	Prinsip Disain pada benda	prinsip disain pada busana		,15,17,18 ,19	

## 2. Lembar Observasi

Kisi-kisi instrument lembar observasi untuk penilaian sikap dapat dilihat pada tabel :



**Tabel 8. Kisi- kisi Instrument Penilaian Sikap**

No	Indikator	Sub Indikator	Butir	Sumber
1	Bertanggung jawab terhadap segala hak dan kewajiban sebagai murid	<ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa Mmelaksanakan tugas Pelajaran dengan baik               <ol style="list-style-type: none"> <li>Bertanggung jawab menyelesaikan tugas yang diberikan guru</li> <li>Bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas kelompok bersama- sam</li> <li>Mengembalikan barang yang dipinjam</li> </ol> </li> <li>Siswa bertanggung jawab pada kebersihan tempat kerja               <ol style="list-style-type: none"> <li>Bertanggung jawab merapikan alat dan bahan setelah selesai digunakan</li> <li>Bertanggung jawab dalam melaksanakan piket kelas</li> <li>Bertanggung jawab dalam menggunakan fasilitas sekolah</li> </ol> </li> </ol>	1	Siswa
2	Bekerja sama dengan teman.	<ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa aktif dalam kerja kelompok dalam kelas               <ol style="list-style-type: none"> <li>Kesediaan melakukan tugas sesuai kesepakatan</li> <li>Berdiskusi dalam kelompok dengan memperhatikan etika</li> <li>Rela berkorban untuk kepentingan kelompok</li> </ol> </li> <li>Siswa aktif bekerja sama dilingkungan sekolah               <ol style="list-style-type: none"> <li>Suka menolong teman/ orang lain</li> <li>Mengikuti gotong royong sekolah</li> <li>Mengikuti ekstrakurikuler disekolah</li> </ol> </li> </ol>	2	
3.	Berani bertanya dan menjawab dengan sukarela dalam pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa berani bertanya               <ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa mampu bertanya tanpa ragu- ragu</li> <li>Siswa mampu membantu menjelaskan pertanyaan teman yang kurang jelas</li> <li>Siswa bersedia memberikan masukan atau saran saat proses pembelajaran</li> </ol> </li> <li>Siswa berani menjawab pertanyaan               <ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa mampu menjawab pertanyaan dengan jelas</li> <li>Siswa mampu membuat keputusan dengan cepat</li> <li>Siswa tidak mudah putus asa dalam memahami materi</li> </ol> </li> </ol>	3	

4.	Mengeluarkan pendapat dan menghargai pendapat teman dalam	<ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa mengeluarkan pendapat <ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa aktif mengeluarkan pendapat dalam proses pembelajaran</li> <li>Siswa memberi solusi terhadap pendapat yang bertentangan</li> <li>Sabar menunggu giliran berbicara</li> </ol> </li> <li>Siswa menghargai pendapat teman <ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa mau menerima pendapat teman dengan lapang hati</li> <li>Tidak memaksakan kehendak</li> <li>Santun dalam berargumentasi</li> </ol> </li> </ol>	4	
5.	Disiplin dalam hal mengerjakan tugas serta tata tertib kelas dan sekolah	<ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa disiplin dalam hal tugas pembelajaran <ol style="list-style-type: none"> <li>Mengerjakan tugas yang diberikan</li> <li>Mengumpulkan tugas tepat waktu</li> <li>Membawa buku teks sesuai mata pelajaran</li> </ol> </li> <li>Siswa disiplin terhadap tata tertib kelas dan sekolah <ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa masuk kelas tepat waktu</li> <li>Siswa memakai seragam lengkap dengan atributnya</li> <li>Siswa mengakhiri pembelajaran dengan tertib.</li> </ol> </li> </ol>	5	

Jawaban setiap instrumen dalam penelitian ini mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif. Setelah menyusun kisi- kisi instrumen. Langkah selanjut nya adalah membuat skor ( *scoring*). Pembuatan skor disesuaikan dengan pola pernyataan. Berikut ini contoh penskoran pilihan jawaban yang terdiri dari skor 1, 2, 3 dan 4

Petunjuk Penskoran:

Skor yang diperoleh x 10% =

Skor Keseluruhan

### 3. Lembar Unjuk Kerja

Berikut kisi- kisi penilaian unjuk kerja:

**Tabel 9. Kisi- kisi Lembar Kerja Penerapan Prinsip Disain.**

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator	Sumber Data
1.	Persiapan	1. Kelengkapan alat dan bahan	Kelengkapan alat dan bahan mencakup : 1) Alat a) Pensil 2B b) Penghapus c) Pensil Warna 2) Bahan a) Kertas gambar ukuran A3	Siswa
2.	Pelaksanaan	1) Ketepatan penggunaan alat 2) Penggunaan sumber ide 3) Tindakan siswa	Proses pelaksanaan meliputi 1) Ketepatan penggunaan alat dan bahan, meliputi: a) Kertas gambar, digunakan untuk objek membuat desain b) Pensil, digunakan untuk membuat desain c) Pensil warna, digunakan untuk memperjelas detail dan memperhalus permukaan tekstur d) Penghapus, digunakan untuk menghapus jika ada kesalahan. 2) Penggunaan sumber ide film <i>The Secret of Moonacre</i> dalam mendisain, meliputi: a) Mengambil sumber ide dari bentuk busana pokok pada film b) Mengambil sumber ide dari tekstur bahan kostum pada film. c) Mengambil sumber ide dari hiasan kostum pada film d) Mengambil sumber ide dari warna kostum pada film. 3) Tindakan siswa saat mengamati film <i>The Secret of Moonacre</i>	Siswa
3.	Hasil	Penerapan prinsip disain	1. Penerapan prinsip harmoni: a. Harmoni dalam Bentuk: 1) Bentuk kerung leher dengan bentuk kerah 2) Bentuk kerung leher dengan pergelangan tangan 3) Bentuk panjang atau pendek gaun dengan pelengkap busana 4) Bentuk garis pinggang gaun	Siswa

			<p>dengan peplum gaun</p> <p>5) Bentuk Renda/ kerutan/ hiasan lain pada busana dengan <i>outer</i></p> <p>b. Harmoni dalam Garis:</p> <p>1) Garis leher dengan garis pinggang gaun</p> <p>2) Garis Princes pada gaun dengan garis pada lengan</p> <p>3) Garis legkung pada dada dengan garis pergelangan tangan pada lengan</p> <p>c. Harmoni dalam warna</p> <p>1) Pemilihan kombinasi 2 warna yang bergradasi</p> <p>2) Pemilihan 1 warna dengan hue yang berbeda</p> <p>3) Pemilihan kombinasi 2 warna standar</p> <p>4) Pemilihan, 3 kombinasi warna standard</p> <p>d. Harmoni dalam tekstur:</p> <p>1) Tekstur bahan mengkilap antara bahan utama dengan bahan kombinasi busana</p> <p>2) Tekstur bahan utama sesuai dengan tekstur bahan hiasan</p> <p>3) Tekstur bahan utama yang mengkilap dengan bahan pelengkap busana bertekstur tembus terang</p> <p>4) Tekstur bahan utama yang tebal dengan bahan kombinasi busana yang bertekstur tebal juga.</p> <p>2. Penerapan prinsip proporsi:</p> <p>a. Proporsi diantara bagian-bagian dari suatu desain :</p> <p>1) perbandingan lengan tidak lebih panjang dari panjang gaun</p> <p>2) perbandingan gaun lebih panjang dibanding dengan bagian busana lainnya</p> <p>3) Perbandingan bahan polos lebih dominan dibanding bahan motif</p> <p>b. Proporsi dari keseluruhan bagian suatu desain:</p> <p>1) Perbandingan penggunaan warna gelap lebih dominan dibanding dengan penggunaan warna terang</p> <p>2) Proporsi penggunaan corak yang digunakan dalam bahan busana</p>	
--	--	--	---	--

			<p>tidak besar</p> <p>3) Perbandingan bagian busana yang di payet/ didraperi lebih sedikit dibanding dengan keseluruhan gaun</p> <p>c. Proporsi tatanan busana dan pelengkapanya:</p> <p>1) Perbandingan hiasan lebih kecil dibanding ukuran busana keseluruhan</p> <p>2) Perbandingan bentuk bagian busana yang melangsaai dengan bentuk gaun yang menyapu lantai</p> <p>3) Perbandingan bagian busana lebih kecil dibanding dengan busana keseluruhan</p> <p>3. Penerapan prinsip keseimbangan:</p> <p>a. Keseimbangan Simetris dalam:</p> <p>1) Keseimbangan simetris pada lengan</p> <p>2) Keseimbangan simetris pada kerah</p> <p>3) Keseimbangan simetris pada hiasan busana</p> <p>4) Keseimbangan simetris pada busana pelengkap</p> <p>b. Keseimbangan Asimetris dalam:</p> <p>1) Keseimbangan asimetris hiasan</p> <p>2) Keseimbangan asimetris pada lengan</p> <p>3) Keseimbangan asimetris pada kerah</p> <p>4. Penerapan prinsip irama:</p> <p>a. Irama dalam pengulangan :</p> <p>1) Pengulangan dalam bentuk warna</p> <p>2) Pengulangan garis princes</p> <p>3) Pengulangan bentuk renda</p> <p>4) Pengulangan garis lipit;</p> <p>b. Irama dalam radiasi:</p> <p>1) Radiasi motif pada bahan utama semakin ke bawah gaun, motif semakin rapat atau sebaliknya</p> <p>2) Radiasi payet pada bahan utama semakin ke bawah, motif semakin rapat atau sebaliknya</p> <p>3) Radiasi motif pada bahan utama dengan pola menyebar</p> <p>4) Radiasi payet pada bahan utama dengan pola menyebar</p> <p>c. Irama dalam peralihan ukuran:</p> <p>1) Peralihan ukuran hiasan bordir yang bergradasi;</p>	
--	--	--	---	--

			<ol style="list-style-type: none"> <li>2) Peralihan ukuran pada pita bagian belakang gaun, semakin ke bawah pita semakin melebar;</li> <li>3) Peralihan ukuran hiasan kerutan pada kostum</li> <li>4) Peralihan ukuran bustier pada panggul dimana bagian terbawah lebih lebar</li> <li>d. Irama dalam pertentangan : <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Pertentangan garis princes dengan garis pinggang</li> <li>2) Pertentangan 2 warna gaun.</li> <li>3) Pertentangan 3 warna gaun</li> <li>4) Pertentangan penggunaan bahan tebal dengan melangsai</li> </ol> </li> <li>5. Penerapan prinsip pusat perhatian: <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Hiasan busana berupa bros/ payet/ pita/ bulu- bulu/ renda/ kerutan atau bordiran</li> <li>b. Ukuran hiasan pada kostum tidak lebih besar dari ukuran gaun secara keseluruhan.</li> <li>c. Letak aksan pada dada atau sepanjang tengah busana</li> <li>d. Jumlah aksan pada gaun adalah 2 jenis, namun hanya satu yang menjadi pusat perhatian dari gaun tersebut.</li> </ol> </li> <li>6. Hasil gambar rapi <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Rapi dalam menggambar bulu mata</li> <li>b. Rapi dalam menggambar rambut</li> <li>c. Rapi dalam arah pewarnaan disain</li> <li>d. Warna tidak melewati garis terluar disain</li> </ol> </li> <li>7. Hasil gambar bersih <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Disain busana tidak terdapat noda</li> <li>b. Kertas gambar bersih</li> <li>c. Kertas gambar tidak terlipat</li> </ol> </li> </ol>	
--	--	--	--	--

## PENILAIAN SKOR

$$\text{Persiapan} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 10\% =$$

$$\text{Pelaksanaan} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 35\% =$$

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 55\% =$$

= Jumlah Skor Psikomotor

(Dikutip dari Sri Wening, 1996: 46)

### a. Interpretasi Penilaian Kompetensi Siswa

Acuan yang digunakan dalam penilaian hasil belajar adalah penilaian acuan patokan (PAP) karena penentuan nilai kognitif, afektif dan tes unjuk kerja yang diberikan kepada siswa berdasarkan standar mutlak artinya pemberian nilai pada siswa dilaksanakan dengan membandingkan antara skor hasil tes masing- masing individu dengan skor ideal. Tinggi rendahnya atau besar kecilnya nilai yang diberikan kepada individu mutlak ditentukan oleh besar kecilnya atau tinggi rendah nya skor yang dapat dicapai oleh masing- masing peserta didik. ( Sri Wening, 1996: 12 )

Sesuai dengan petunjuk BSNP, maka ada beberapa rambu- rambu yang harus diamati sebelum menetapkan KKM di sekolah, adapun rambu- rambu yang dimaksud adalah:

- 1) KKM ditetapkan pada awal tahun pelajaran
- 2) KKM ditetapkan oleh forum MGMP sekolah
- 3) KKM dinyatakan dalam bentuk presentase 0- 100 atau rentang nilai yang sudah ditetapkan

- 4) Kriteria ditetapkan untuk masing- masing indikator idealnya 75%
- 5) Sekolah dapat menetapkan KKM dibawah criteria ideal ( sesuai kondisi sekolah )
- 6) Dalam menentukan KKM haruslah dengan mempertimbangkan tingkat kemampuan rata- rata peserta didik, kompleksitas indikator, serta kemampuan sumber daya pendukung
- 7) KKM dapat dicantumkan dalam LHBS sesuai model yang ditetapkan atau dipilih sekolah.

Kriteria ketuntasan minimal mata pelajaran Dasar Disain pada materi penerapan prinsip disain adalah 67. Apabila siswa belum mencapai nilai KKM, maka siswa tersebut dinyatakan belum tuntas. Berikut table KKM SMKN 3 Purworejo:

**Tabel 10. Kriteria Ketuntasan Minimal**

<b>Skor</b>	<b>Kategori</b>	<b>Keterangan</b>
67-100	Tuntas	Sudah mencapai KKM
<67	Belum Tuntas	Belum mencapai KKM

Untuk mengetahui pencapaian kompetensi siswa, maka perlu dibuat presentase nilai setiap aspek penilaian baik kognitif, afektif dan psikomotor. Nilai akhir didapat dari penjumlahan ketiga aspek tersebut dari setiap siswa.

Beikut table perhitungan nilai akhir kompetensi penerapan prinsip disain siswa kelas X tata busana 2:



**Tabel 11. Perhitungan Nilai Akhir Kompetensi**

	Pembobotan Nilai Akhir			Nilai
	Tes Pengetahuan	Penilaian Sikap	Penilaian Unjuk Kerja	$\Sigma N$
	1	2	3	
<b>Bobot</b>	<b>30%</b>	<b>10%</b>	<b>60%</b>	
<b>Skor Tiap Komponen</b>				
<b>NK</b>				

Keterangan :

- Bobot diisi sesuai persentase setiap komponen, Besarnya persentase dari setiap komponen ditetapkan secara ideal sesuai dengan karakteristik kompetensi.
- NK adalah nilai komponen, perkalian dari bobot dengan skor tiap komponen.
- Nilai adalah penjumlahan dari hasil perhitungan nilai komponen.

## H. Validitas Internal dan Eskternal

Instrumen penelitian yang benar akan mempermudah peneliti dalam memperoleh data yang valid, akurat dan dapat dipercaya. Data penelitian merupakan bentuk penggambaran dari variable yang diteliti. Oleh karena itu, benar atau tidaknya data penelitian sangat menentukan bermutu atau tidaknya hasil penelitian.

### 1. Uji Validasi Instrumen

Syarat minimal yang harus dipenuhi oleh suatu instrument penelitian ada dua macam yaitu validitas dan reliabilitas. Berikut ini merupakan penjelasan mengenai pengujian instrument

Menurut Nana Sudjana ( 1995:12 ), validitas berkenaan dengan ketepatan alat penilaian terhadap konsep yang dinilai sehingga betul- betul menilai apa yang seharusnya dinilai. Sedangkan, menurut Sugiyono ( 2010: 173 ), instrumen yang valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.

Jadi, Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkap data dari variable yang diteliti secara tepat.

Dalam Suharsimi Arikunto ( 1993:64 ), Uji validitas instrumen dilakukan dua tahap yaitu dengan validitas isi (*Content validity* ) dan validitas konstruk ( *Construct validity*). Validasi isi berkenaan dengan kesanggupan instrumen untuk mengukur isi yang harus diukur, artinya alat ukur tersebut mampu mengungkap isi suatu konsep yang hendak diukur. Sedangkan validitas konstruk ( *construct validity* ) berkenaan dengan kesanggupan untuk mengukur pengertian-pengertian yang terkandung dalam materi yang diukurnya. Sedangkan menurut Sugiyono ( 2010: 177 ) validitas konstruk adalah pengujian dengan berdasarkan pendapat ahli yang berlandaskan teori tertentu. Instrumen yang mempunyai validitas konstruksi, jika instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur gejala yang sesuai dengan yang didefinisikan.

Salah satu metode yang digunakan untuk menguji validitas konstruks adalah meminta pertimbangan ahli ( *Purwanto, 2007: 135* ). Instrumen dinyatakan valid apabila penilai menunjukkan kesepakatan dalam menilai instrumen. Hal ini dipertegas oleh Sugiyono ( 2010: 177 ) yang menyatakan bahwa untuk menguji validitas konstruk dapat dilakukan dengan mengadakan konsultasi kepada para ahli ( *Judgement Experts* ). Dalam hal ini setelah instrumen dikonstruksikan

tentang aspek- aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli. Para ahli diminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun.

Berdasarkan uraian di atas dalam penelitian ini menggunakan validitas isi (*content validity*) dan validitas konstruksi (*construct validity*), dimana setelah butir instrumen selesai disusun kemudian peneliti mengkonsultasikan dengan guru mata pelajaran dasar disain di SMK N 3 Purworejo dan dosen pembimbing kemudian meminta pertimbangan (*judgement expert*) dari para ahli untuk diperiksa dan dievaluasi secara sistematis apakah butir-butir instrumen tersebut telah mewakili apa yang hendak diukur.

*Judgement expert* dalam penelitian ini adalah ahli dalam bidang busana untuk materi dan ahli materi. Ahli yang digunakan 3 orang. Para ahli yang diminta pendapatnya antara lain Bpk. Triyanto, MA selaku ahli bidang disain busana dan aksesoris, Ibu Prapti Karomah, M.Pd selaku ahli bidang pengetahuan busana dan Ibu Yulifah selaku ahli bidang disain busana yang juga merupakan guru Dasar Disain Kelas X di SMK N 3 Purworejo.

Instrumen yang telah dievaluasi oleh *judgement expert* kemudian dilakukan uji coba terhadap butir-butir soal. Untuk inilah dicari validitas item atau butir soal menggunakan rumus *korelasi product moment* dari Pearson, rumus ini diambil dari (Sri Wening, 1996: 61).

$$r_{xy} = \frac{(N(\sum xy)) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N(\sum x^2) - (\sum x)^2)(N(\sum y^2) - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan :

$r_{xy}$	= korelasi product moment
x	= skor butir pertanyaan
y	= skor total
xy	= skor pertanyaan dikalikan skor total
N	= jumlah responden

Selanjutnya harga  $r_{xy}$  dikonsultasikan dengan  $r_{tabel}$  dengan taraf signifikan 5%. Jika  $r_{hitung}$  lebih besar atau sama dengan  $r_{tabel}$  maka item tersebut dinyatakan valid. Apabila koefisien korelasi rendah atau  $r_{hitung}$  lebih kecil dari  $r_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5%, maka butir-butir yang bersangkutan dikatakan gugur atau tidak valid. Butir-butir yang gugur atau tidak valid dihilangkan dan butir yang valid dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya.

Adapun hasil uji validitas pada butir soal disajikan sebagai berikut:

**Tabel 12 . Kelayakan Aspek Kognitif Yang Ditinjau Dari Ahli**

Kualitas	Interval Skor	Jumlah Ahli
Layak	$08 \leq \text{skor} \leq 15$	3
Tidak Layak	$0 \leq \text{skor} \leq 7$	0

**Tabel 13. Hasil Uji Validitas Lembar Penilaian Kognitif**

Butir	r hitung	r table	Keterangan
Soal 1	0,648	0,3	Valid
Soal 2	0,507	0,3	Valid
Soal 3	0,552	0,3	Valid
Soal 4	0,402	0,3	Valid
Soal 5	0,584	0,3	Valid
Soal 6	0,507	0,3	Valid
Soal 7	0,393	0,3	Valid
Soal 8	0,565	0,3	Valid
Soal 9	0,402	0,3	Valid
Soal 10	0,552	0,3	Valid
Soal 11	0,548	0,3	Valid
Soal 12	0,648	0,3	Valid
Soal 13	0,565	0,3	Valid
Soal 14	0,609	0,3	Valid
Soal 15	0,393	0,3	Valid
Soal 16	0,748	0,3	Valid
Soal 17	0,682	0,3	Valid
Soal 18	0,649	0,3	Valid
Soal 19	0,456	0,3	Valid
Soal 20	0,707	0,3	Valid

Berdasarkan data di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pada uji validitas diketahui semua pertanyaan dalam soal test valid. karena karena  $r_{hitung} < r_{tabel}$ .

Untuk mengetahui validitas penilaian sikap dan unjuk kerja dari hasil validasi *judgment expert* yang telah mengisi lembar *checklist*.

Langkah-langkah perhitungannya dapat dibuat dengan skor tertinggi 15 dan skor terendah 7. Misalnya untuk jawaban layak tiap item diberi skor 8 dan tidak layak diberi skor 6. Adapun analisisnya dilakukan dengan menghitung jumlah skor yang diperoleh dibagi jumlah skor ideal dari seluruh item (Sugiyono, 2010: 135). Untuk menentukan kelayakan dari lembar penilaian tersebut, lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut :

**a. Kualitas Lembar Penilaian Sikap dan Unjuk Kerja**

**Tabel 14. Kriteria Kualitas Lembar Penilaian Sikap dan Unjuk Kerja**

Kualitas	Interval Skor	Interpretasi
Layak	$8 \leq \text{skor} \leq 15$	Instrumen penilaian kompetensi layak digunakan untuk pengambilan data
Tidak Layak	$0 < \text{skor} \leq 7$	Instrumen penilaian kompetensi tidak layak digunakan untuk pengambilan data

Hasil validasi lembar penilaian sikap berdasarkan pendapat dari tiga ahli diperoleh pengkategorian sebagai berikut :

**Tabel 15. Kelayakan Lembar Penilaian Sikap Yang Ditinjau Dari Ahli**

Kualitas	Interval Skor	Jumlah Ahli
Layak	$8 \leq \text{skor} \leq 15$	3
Tidak Layak	$0 \leq \text{skor} \leq 7$	0

Hasil validasi lembar penilaian unjuk kerja berdasarkan pendapat dari tiga ahli diperoleh pengkategorian sebagai berikut :

**Tabel 16. Kelayakan Lembar Penilaian Unjuk Kerja Yang Ditinjau Dari Ahli**

Kualitas	Interval Skor	Jumlah Ahli
Layak	$08 \leq \text{skor} \leq 15$	3
Tidak Layak	$0 \leq \text{skor} \leq 7$	0

Berdasarkan data di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pada uji validitas diketahui semua pertanyaan dalam lembar afektif valid karena  $r_{hitung} < r_{tabel}$ .

Adapun hasil uji validitas pada lembar observasi penilaian sikap dan lembar penilaian unjuk kerja dengan menggunakan rumus korelasi produk momen, disajikan sebagai berikut:

**Tabel 17. Hasil Uji Validitas Lembar Penilaian Sikap**

Butir	r hitung	r table	Keterangan
Butir 1	0,444	0,3	Valid
Butir 2	0,741	0,3	Valid
Butir 3	0,466	0,3	Valid
Butir 4	0,622	0,3	Valid
Butir 5	0,538	0,3	Valid

**Tabel 18. Hasil Uji Validitas Lembar Penilaian Unjuk Kerja**

Butir	r hitung	r table	Keterangan
Butir 1	0,492	0,3	Valid
Butir 2	0,651	0,3	Valid
Butir 3	0,494	0,3	Valid
Butir 4	0,707	0,3	Valid
Butir 5	0,785	0,3	Valid
Butir 6	0,567	0,3	Valid
Butir 7	0,498	0,3	Valid
Butir 8	0,689	0,3	Valid
Butir 9	0,816	0,3	Valid
Butir 10	0,712	0,3	Valid
Butir 11	0,510	0,3	Valid
Butir 12	0,616	0,3	Valid
Butir 13	0,628	0,3	Valid
Butir 14	0,666	0,3	Valid
Butir 15	0,681	0,3	Valid
Butir 16	0,891	0,3	Valid
Butir 17	0,769	0,3	Valid
Butir 18	0,758	0,3	Valid
Butir 19	0,587	0,3	Valid
Butir 20	0,470	0,3	Valid

Berdasarkan data di atas dapat dikatakan bahwa seluruh butir dalam penilaian unjuk kerja adalah valid karena  $r_{hitung} > r_{table}$ .

## 2. Uji Reliabilitas Instrumen

*Reliability* adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana instrumen dapat dipercaya dan diandalkan. Suatu instrumen dapat dikatakan tidak baik jika bersifat tendensius, mengarahkan responden untuk memilih jawaban-jawaban tertentu.

Pada penelitian ini instrumen diuji reliabilitasnya dengan pengujian *internal consistency* dengan menguji cobakan instrumen sekali kemudian data. Teknik pengujian reliabilitas untuk penelitian ini menggunakan KR 20 untuk pengujian reliabilitas tes pilihan ganda, *alfa cronbach* untuk penilaian sikap dan penilaian unjuk kerja.

### a. Tes

Pada penelitian ini dimana uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan Rumus KR.20 ( Arikunto, 1993: 96 )

$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \frac{s_t^2 - \sum p_i q_i}{s_t^2}$$

Keterangan :

$k$  = Jumlah item dalam instrumen

$p_i$  = proporsi banyaknya subyek yang menjawab pada item 1

$q_i$  =  $1 - p_i$

$s_t^2$  = varians total



Hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 19. Hasil Uji Reliabilitas Soal Tes Kognitif**

Variabel	KR.20	Keterangan
Kognitif	0,910	Reliabel

Hasil perhitungan reliabilitasnya dengan rumus KR-20 adalah 0,910 yang artinya memiliki keterandalan yang tinggi, sehingga alat ukur tersebut dikatakan reliabel.

#### **b. Lembar observasi penilaian sikap**

Dalam penelitian uji reliabilitas dapat menggunakan rumus *Cronbach's*

*Alpha* (Sri Wening, 1996: 63) adalah sebagai berikut :

$$r = \left[ \frac{k}{k-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan

$r$  = koefisien reliabilitas instrumen

$k$  = banyaknya butir pertanyaan

$\sum \sigma_b^2$  = total varian untuk skor item

$\sigma_t^2$  = varian dari skor tes, yaitu skor pada semua butir.

Setelah reliabilitas instrumen diketahui, selanjutnya angka tersebut diinterpretasikan dengan tingkat keandalan koefisien korelasi yaitu

**Tabel 20. Interpretasi Nilai  $r$**

Interval koefisien	Tingkat hubungan
0,800 – 1,000	Sangat tinggi
0,600 – 0,799	Tinggi
0,400 – 0,599	Agak rendah
0,200 – 0,399	Rendah
0,000 – 0,199	Sangat rendah (tak berkorelasi)

(Suharsimi Arikunto, 2006: 276)

Uji Reliabilitas dalam penelitian ini juga menggunakan SPSS versi 16.0 dengan menghitung besarnya nilai *Cronbach's Alpha* dari variabel yang diuji. Apabila nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0,600 maka jawaban responden dinyatakan reliabel. Hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 21. Hasil Uji Reliabilitas Lembar Penilaian Sikap**

Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>	Keterangan
Afektif	0,782	Reliabel

Berdasar hasil perhitungan dengan bantuan computer program SPSS 16 *for windows* diperoleh 0,782 yang berarti reliabilitas instrumen lembar observasi penilaian sikap tinggi, sehingga alat ukur tersebut dikatakan reliabel.

### c. Lembar penilaian unjuk kerja

Uji reliabilitas penilaian unjuk kerja pada penelitian ini menggunakan SPSS versi 16.0 dengan menghitung besarnya nilai *Cronbach's Alpha* dari variabel yang diuji.

**Tabel 22. Hasil Uji Reliabilitas Lembar Unjuk Kerja**

Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>	Keterangan
Psikomotor	0,939	Reliabel

Berdasar hasil perhitungan dengan bantuan computer program SPSS 16 *for windows* diperoleh 0,939 yang berarti reliabilitas instrumen lembar Penilaian unjuk kerja, sehingga alat ukur tersebut dikatakan reliabel.

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* pada variabel Afektif sebesar 0,782; variable psikomotor sebesar 0,939; dengan demikian dapat disimpulkan bahwa variabel penelitian memiliki nilai *Cronbach's Alpha*

lebih besar dari nilai 0,600. Dengan demikian jawaban-jawaban responden dari variabel penelitian tersebut dapat digunakan untuk penelitian.

## **I. Analisis Data**

Tujuan analisis dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh data kepastian apakah terjadi pengaruh mengamati kostum pada film *The Secret of Mooancre* Terhadap Pencapaian kompetensi penerapan prinsip disain busana pesta untuk wanita Kelas X tata busana SMKN 3 Purworejo. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif. Pada akhir pembelajaran, dilakukan penilaian terhadap hasil tes yang dicapai oleh peserta didik. statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskriptifkan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Agar lebih memudahkan untuk memahami data hasil belajar siswa berdasarkan kriteria ketuntasan minimal disajikan berdasarkan dua kategori yaitu tuntas dan belum tuntas.

Analisis data merupakan salah satu langkah yang sangat penting dalam kegiatan penelitian. Dengan analisis data maka akan dapat membuktikan hipotesis dan menarik kesimpulan tentang masalah yang akan diteliti.

Teknik analisis data dimaksudkan untuk mencari jawaban atas pertanyaan yang telah dirumuskan sebelumnya. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

## 1. Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif untuk mengetahui pencapaian penerapan prinsip disain dari data *pretest* dan *posttest*. Data diolah dan disajikan ke dalam bentuk tabel yang meliputi mean (Me), modus (Mo), median (Md) dan standar deviasi (S).

### a. Mean, Median, Modus dan Standar Deviasi

Mean merupakan rata-rata hitung dari suatu data. Mean dihitung dari jumlah seluruh nilai pada data dibagi banyaknya data. Median merupakan nilai tengah data sedangkan modus merupakan nilai-nilai dari data yang paling sering muncul atau nilai data dengan frekuensi terbesar dan Standar Deviasi atau simpangan baku digunakan untuk mengetahui seberapa besar penyimpangan data terhadap rata-ratanya. Penentuan mean, median, modus dan Standar Deviasi dilakukan dengan bantuan *SPSS*.

## 2. Uji Persyarat Analisis

### a. Uji Normalitas

Uji Normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang di peroleh merupakan distribusi normal atau tidak. Adapun metode statistik untuk menguji normalitas dalam penelitian ini adalah tes *Kolmogorav-Smirnor*, (Sugiyono 2010:156)

$$D = \max [sn2(x) - Sn2(x)]$$

Apabila probabilitas yang di peroleh melalui hasil perhitungan ( $KD_{hitung}$ ) lebih besar atau sama dengan ( $KD_{tabel}$ ) pada taraf signifikan 5% berarti sebaran data variabel tersebut normal. Apabila probabilitas hasil perhitungan ( $KD_{hitung}$ ) lebih kecil dari ( $KD_{tabel}$ ) pada taraf signifikan 5% maka sabaran data untuk varian tersebut tidak normal.

### **b. Uji Homogenitas**

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil memiliki variansi yang sama dan tidak menunjukkan perbedaan. Pada penelitian ini teknik analisis untuk menguji homogenitas adalah uji F, yaitu dengan rumus yang diambil dari (Sugiyono, 2010:276).

$$F = \frac{\text{Varian Terbesar}}{\text{Varian Terkecil}}$$

- 1) Nilai signifikansi < 0,05, data berasal dari populasi-populasi yang mempunyai varians tidak sama
- 2) Nilai signifikansi atau nilai probabilitas > 0,05, data berasal dari populasi-populasi yang mempunyai varians sama.

### **3. Uji Hipotesis**

Analisis data dilakukan dengan uji t pada data *pretest* dan *post test* hasil pengukuran kompetensi penerapan prinsip disain. Analisis data ini bertujuan untuk menguji hipotesis penelitian yaitu adanya pengaruh mengamati kostum pada film *The Secret of Moonacre* terhadap pencapaian kompetensi penerapan prinsip disain siswa kelas X di SMKN 3 Purworejo. Pengujian hipotesis ini dengan uji -t.

Penelitian eksperimen bertujuan untuk mengetahui dampak dari suatu perlakuan yaitu mencobakan sesuatu, lalu dicermati akibat dari perlakuan tersebut. Untuk menganalisis data hasil eksperimen yang menggunakan data *pre test* dan *post test one group design*, maka menggunakan rumus *t-test* (Arikunto, 2010:349), maka rumus yang digunakan adalah *t-test* dengan rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

Md : mean dari deviasi (d) antara *post test* dan *pre test*

Xd : perbedaan deviasi dengan mean deviasi

Xd<sup>2</sup>: Jumlah kuadrat deviasi 2

N : Banyaknya subyek

Df : atau db adalah N-1

Rumus tersebut digunakan untuk menghitung keefektivitasan perlakuan yang diberikan kepada subyek penelitian. Rumus ini digunakan untuk desain penelitian subyek tunggal yaitu yang observasinya dilakukan pada saat subyek belum mendapat perlakuan dan setelah subyek mendapat perlakuan. Hasil data inilah yang kemudian dianalisis menggunakan rumus t hitung kemudian hasil yang diperoleh dapat menunjukkan apakah perlakuan yang diberikan efektif atau tidak.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini akan diuraikan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh mengamati kostum pada film *The Secret of Moonacre* terhadap pencapaian kompetensi penerapan prinsip disain siswa kelas X di SMK N 3 Purworejo. Data dalam penelitian ini diperoleh dengan menggunakan instrumen penelitian yang berupa penilaian kognitif berupa tes obyektif pilihan ganda, afektif berupa lembar observasi penilaian sikap teman sejawat dan psikomotor berupa lembar penilaian unjuk kerja sebelum dan sesudah mengamati kostum film *The Secret of Moonacre*.

#### **A. Deskripsi Tempat dan Subyek Penelitian**

##### **1. Deskripsi Tempat Penelitian**

Tempat penelitian ini dilaksanakan di SMK N 3 Purworejo yang beralamatkan di Jalan Karitini No.5, Purworejo. Penelitian dilaksanakan pada bulan Maret 2015. Alasan peneliti memilih SMK N 3 Purworejo sebagai tempat penelitian adalah salah satu SMK yang memiliki jurusan tata busana. Pada pembelajaran kompetensi kejuruan tata busana, terdapat beberapa mata pelajaran, salah satunya adalah mata pelajaran Dasar Disain. Dalam pembelajaran Dasar Disain terdapat beberapa masalah yang membuat proses belajar mengajar kurang efektif sehingga mempengaruhi perolehan nilai siswa yang sebagian besar masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

## **2. Deskripsi Subyek**

Subyek penelitian ini adalah siswa X busana 2 yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu “penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu” dari seluruh anggota populasi yang terdiri 4 kelas. Adapun pemilihan kelas eksperimen yang terdiri 32 siswa ini berdasar pada nilai pencapaian kompetensi terendah dalam mata pelajaran dasar disain dari hasil belajar semester gasal seluruh kelas X.

### **B. Deskripsi Data Penelitian**

Berdasarkan pertanyaan penelitian yaitu Adakah pengaruh mengamati kostum pada film *The Secret of Moonacre* terhadap pencapaian kompetensi penerapan prinsip disain busana wanita siswa kelas X tata busana SMKN 3 Purworejo, maka akan dicari keberhasilan pencapaian sesuai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang telah ditentukan oleh ketuntasan belajar siswa pada mata pelajaran yang ditempuh. Ketercapaian nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar disain yaitu 67. Nilai pencapaian kompetensi diperoleh melalui penilaian hasil belajar kognitif, afektif dan unjuk kerja (psikomotor) penerapan prinsip disain busana wanita.

Berdasarkan uraian di atas, maka penilaian pencapaian kompetensi penerapan prinsip disain yang telah ditetapkan oleh SMK N 3 Purworejo, sebagai berikut :



**Tabel 23. Kategori Penilaian Kompetensi Penerapan Prinsip Disain pada Busana Wanita**

Kategori	Skor
Belum mencapai KKM	<67
Sudah mencapai KKM	67-100

(Pedoman kategori pencapaian kompetensi di SMK N 3 Purworejo)

Dari hasil penelitian yang diperoleh melalui penilaian kognitif, afektif dan psikomotor yaitu nilai *pretest* sebelum mengamati kostum pada film *The Secret of Moonacre* dan nilai *posttest* setelah mengamati kostum pada film *The Secret of Moonacre* dalam penerapan prinsip disain busana wanita mata pelajaran Dasar Disain, sehingga dapat dilihat hasil penilaian sesuai bobot penilaian akhir kompetensi yaitu kognitif 30%, afektif 10% dan psikomotor 60% dari daftar nilai berikut ini :

**Tabel 24. Hasil Penilaian Kompetensi Siswa**

NO	Responden	NILAI <i>Pretest</i>	NILAI <i>Posttest</i>
		<i>K30%+A10%+P60%</i>	<i>K30%+A10%+P60%</i>
1.	Responden 1	57.4	89.3
2.	Responden 2	70.1	84.4
3.	Responden 3	74.3	85.2
4.	Responden 4	68.6	89.5
5.	Responden 5	73.4	85.1
6.	Responden 6	64.0	82.3
7.	Responden 7	56.5	79.2
8.	Responden 8	59.8	81.5
9.	Responden 9	68.8	89.2
10.	Responden 10	67.3	80.9
11.	Responden 11	72.2	92.9
12.	Responden 12	61.6	81.8
13.	Responden 13	67.1	84.4
14.	Responden 14	72.2	87.5
15.	Responden 15	64.8	87.4
16.	Responden 16	68.8	89.7
17.	Responden 17	74.1	84.1
18.	Responden 18	66.9	77.8
19.	Responden 19	58.0	71.9
20.	Responden 20	76.5	84.0
21.	Responden 21	74.2	89.6
22.	Responden 22	70.9	89.9
23.	Responden 23	67.0	69.9
24.	Responden 24	60.8	79.9
25.	Responden 25	69.8	82.4
26.	Responden 26	62.0	85.3
27.	Responden 27	77.1	86.6
28.	Responden 28	69.7	86.6
29.	Responden 29	63.3	80.1
30.	Responden 30	66.0	78.4
31.	Responden 31	58.7	70.2
32.	Responden 32	65.3	89.4

### 1. Kompetensi Penerapan Prinsip Disain Busana Wanita Saat *Pre-Test*

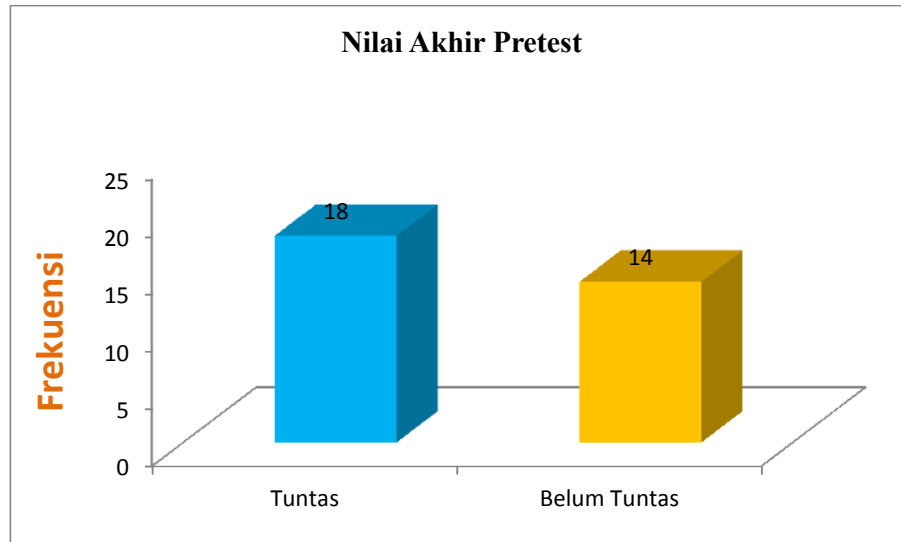
Hasil analisis deskriptif data *pretest* kompetensi penerapan prinsip disain busana wanita memperoleh nilai maksimum sebesar 77,1 nilai minimum 56,60, *mean* 67,10 ,*median* 67,20 , *modus* 68,80 dan standar deviasi 5,73. Agar deskripsi data lebih jelas, berikut disajikan distribusi frekuensi data berdasarkan ketercapaian KKM yang diperoleh dari hasil belajar siswa pada saat *pretest*. Sesuai data dokumentasi nilai pencapaian kompetensi siswa kelas X busana 2 SMK N 3 Purworejo dari nilai kompetensi penerapan prinsip disain busana wanita sebelum mengamati kostum pada film *The Secret of Moonacre*, maka nilai-nilai tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 25. Distribusi Frekuensi Data *Pre Test***

No.	Jumlah Nilai	Klasifikasi	Frekuensi
1.	<67	Belum mencapai KKM	14
2.	67-100	Sudah mencapai KKM	18
Jumlah			32

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa masih terdapat siswa kelas X busana 2 pada saat *pretest* yang mempunyai kompetensi nilai dibawah KKM, yaitu sebanyak 14 siswa masuk dalam kategori belum sesuai KKM. Sedangkan sisanya sebanyak 18 siswa sudah sesuai KKM.

Apabila digambarkan dalam bentuk histogram, maka berikut adalah histogram dari distribusi frekuensi data kompetensi penerapan prinsip disain busana wanita saat *pre test*.



**Gambar 2. Histogram Data Kompetensi Penerapan Prinsip Disain Sebelum Mengamati Kostum pada Film *The Secret of Moonacre***

## 2. Kompetensi Penerapan prinsip Disain Busana Wanita Saat *Post-Test*

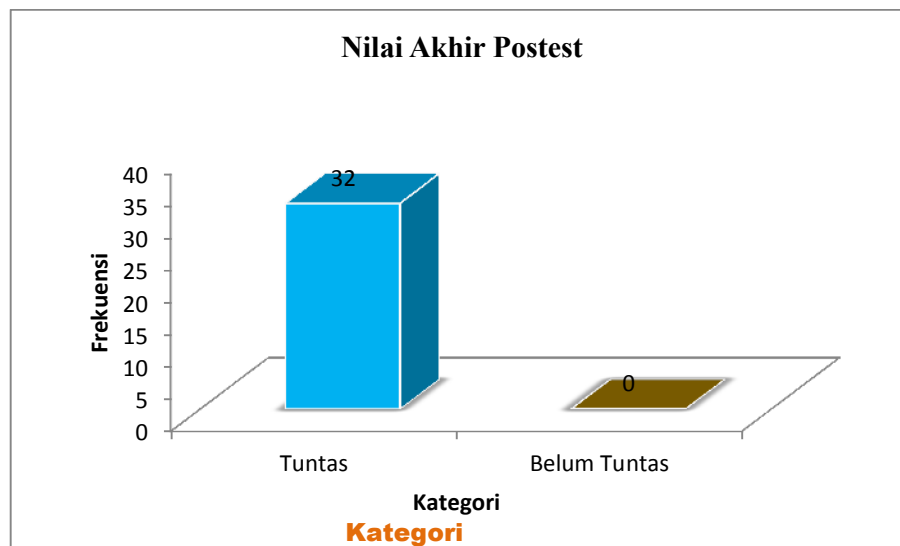
Hasil analisis deskriptif data *post test* kompetensi penerapan prinsip disain busana wanita memperoleh nilai maksimum sebesar 92,9, nilai minimum 69,9 , *mean* 83,63, *median*, 84,40, *modus* 86,63 dan standar deviasi 5,72. Agar deskripsi data lebih jelas, berikut disajikan distribusi frekuensi data berdasarkan ketercapaian KKM yang diperoleh dari hasil belajar siswa pada saat *post test*. Sesuai data dokumentasi nilai pencapaian kompetensi siswa kelas X busana 2 SMK N 3 Purworejo dari nilai kompetensi penerapan prinsip disain busana wanita setelah mengamati kostum pada film *The Secret of Moonacre*, maka nilai-nilai tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 26. Distribusi Frekuensi Data *Post Test***

No.	Jumlah Nilai	Klasifikasi	Frekuensi
1.	<67	Belum mencapai KKM	0
2.	67-100	Sudah mencapai KKM	32
Jumlah			32

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa semua siswa kelas X busana 2 pada saat *post test* mempunyai kompetensi nilai sudah sesuai KKM, yaitu sebanyak 32 siswa masuk dalam kategori sudah sesuai KKM.

Apabila digambarkan dalam bentuk histogram, maka berikut adalah histogram dari distribusi frekuensi data kompetensi penerapan prinsip desain busana wanita saat *post test*.



**Gambar 3. Histogram Data Kompetensi Penerapan Prinsip Disain Setelah Mengamati Kostum pada Film *The Secret of Moonacre***

### C. Uji Prasyarat Analisis

Sebelum dilakukan analisis data, akan dilakukan prasyarat analisis data yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil Uji prasyarat analisis disajikan sebagai berikut :

#### 1. Uji Normalitas

Adapun uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 27. Rangkuman Hasil Uji Normalitas Distribusi Data**

No	Data	Nilai K-S	P	Keterangan
1.	<i>Pre test</i>	0.452	0.987	Normal
2.	<i>Post test</i>	0.656	0.783	Normal

Berdasarkan hasil uji K-S pada saat *pre test* maka dapat disimpulkan bahwa, data hasil penelitian data *pretest* dan *post test* berdistribusi normal sebab nilai  $P > 0,005$

## 2. Uji Homogenitas

Setelah dilakukan uji normalitas data, kemudian dilakukan uji homogenitas variansi dengan bantuan SPSS 16 *for windows*. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil memiliki variansi yang sama dan tidak menunjukkan perbedaan. Hasil homogenitas menggunakan uji F disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 28. Rangkuman Hasil Uji Homogenitas Varian Sampel**

Data	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$	Db	P	Kesimpulan
Tes Siswa	0.064	4.001	32	0.800	Homogen

Berdasarkan hasil uji F dengan taraf signifikan 5% pada saat *pretest* dan *post test* diperoleh F hitung lebih kecil dari F tabel ( $F_{hitung} < F_{tabel}$ ) yaitu  $0.064 < 4.001$  dan  $P > 0,05$  yaitu  $0.800 > 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa kelas tersebut memiliki *varians* yang homogen.

## D. Uji Hipotesis

Analisis data dilakukan dengan uji t pada data *pretest* dan *post test* hasil pengukuran kompetensi penerapan prinsip disain busana wanita. Analisis data ini bertujuan untuk menguji hipotesis penelitian yaitu terdapat pengaruh mengamati

kostum pada film *The Secret of Moonacre* terhadap pencapaian kompetensi penerapan prinsip disain busana wanita pada siswa kelas X di SMKN 3 Purworejo.

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas X tata busana 2 sejumlah 32 siswa dengan mengamati kostum pada film *The Secret of Moonacre* pada kompetensi penerapan prinsip disain busana wanita. Adapun kriteria ketuntasan minimum (KKM) berdasarkan kriteria nilai pelajaran kompetensi kejuruan di SMK 3 Purworejo adalah 67 dan siswa dikatakan kompeten apabila sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum.

Pencapaian kompetensi penerapan prinsip disain busana wanita saat *post test* selanjutnya diuji menggunakan uji t untuk menguji hipotesis dengan kriteria penerimaan hipotesis jika harga  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $-t_{hitung} > t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% atau  $P < 0,05$ . Hipotesis yang diajukan adalah :

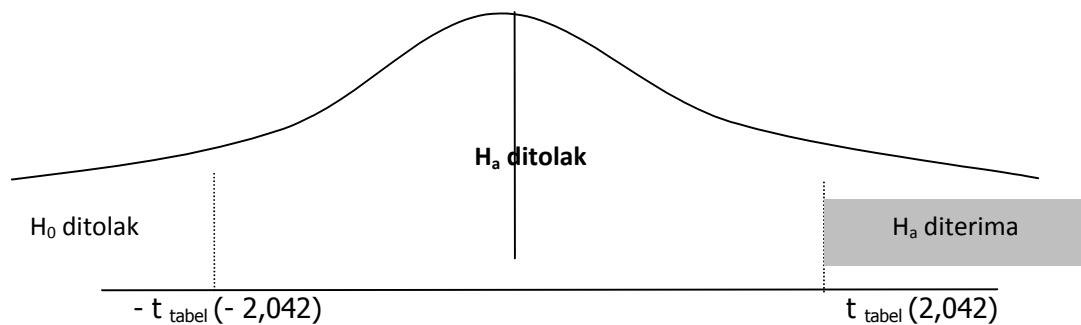
Ho	= tidak terdapat pengaruh mengamati kostum pada film <i>The Secret of Moonacre</i> terhadap pencapaian kompetensi penerapan prinsip disain busana wanita pada siswa kelas X di SMKN 3 Purworejo
Ha	= terdapat pengaruh mengamati kostum pada film <i>The Secret of Moonacre</i> terhadap pencapaian kompetensi penerapan prinsip disain busana wanita pada siswa kelas X di SMKN 3 Purworejo

Pengujian hipotesis ini dianalisis menggunakan bantuan komputer program SPSS *for windows* dan diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 29. Hasil Uji t Pencapaian Kompetensi Penerapan Prinsip Disain Pada Busana Wanita**

	Perlakuan	Mean	t- hit	t- tab	P	Ket
Nilai Akhir	Pre- test	67,10	15,936	2,042	0,000	
	Post- test	83,63				

Berdasarkan hasil uji-t tersebut diketahui besarnya  $t_{hitung}$  kompetensi penerapan prinsip disain busana wanita sebesar 15,936 dengan nilai taraf signifikansi sebesar .000. Kemudian nilai  $t_{hitung}$  tersebut dikonsultasikan dengan nilai  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dengan  $df_{31}$ , diperoleh  $t_{tabel}$  2,042. Nilai  $t_{hitung}$  lebih besar daripada  $t_{tabel}$  ( $t_{hitung} 15,936 > t_{tabel} 2,042$ ) dan taraf signifikansi lebih kecil dari 5% ( $0,000 < 0,05$ ). Hal ini menunjukkan bahwa kompetensi siswa meningkat setelah menonton film *The Secret of Moonacre*. Berikut kurve uji- t pengaruh mengamati kostum pada film terhadap pencapaian kompetensi penerapan prinsip disain busana wanita:



**Gambar 4. Daerah penerimaan/penolakan hipotesis**

Berdasarkan gambar di atas diketahui bahwa signifikansi kurang dari 0,05 dan  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$ , ini artinya posisi berada pada daerah  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh mengamati kostum pada film *The Secret of Moonacre* terhadap pencapaian kompetensi penerapan prinsip disain busana wanita pada siswa kelas X BB 2 di SMKN 3 Purworejo.



## **E. Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pencapaian kompetensi penerapan prinsip disain sebelum dan setelah mengamati kostum pada film *The Secret of Moonacre* dan untuk mengetahui pengaruh mengamati kostum pada film *The Secret of Moonacre* terhadap pencapaian kompetensi penerapan prinsip disain pada mata pelajaran Dasar Disain di SMK N 3 Purworejo.

### **1. Pencapaian Kompetensi Penerapan Prinsip Disain Busana Wanita Sebelum Mengamati Kostum pada Film *The Secret of Moonacre*.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pencapaian kompetensi penerapan prinsip disain sebelum mengamati kostum pada film *The Secret of Moonacre* dalam menggambar busana wanita di SMK N 3 Purworejo. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan diperoleh nilai maksimum sebesar 77,1 nilai minimum 56,50 dan nilai rata-rata 67,1. Dari *pretest* yang telah dilakukan penilaian dari penjumlahan skor masing-masing aspek penilaian diketahui 14 dari 32 siswa masuk dalam kategori belum mencapai KKM, sedangkan sisanya sebanyak 18 siswa sudah mencapai KKM. Masih terdapat beberapa siswa yang belum mencapai kompetensi sehingga dapat disimpulkan bahwa sebelum mengamati kostum pada film *The secret of Moonacre* sebagai media pembelajaran Dasar Disain di SMK N 3 Purworejo, hampir setengah dari jumlah siswa belum mencapai kompetensi penerapan prinsip disain busana wanita.

Diantara test yang diberikan kepada siswa baik kognitif, afektif dan psikomotor, hasil nilai psikomotor yang memiliki nilai terendah. Siswa belum mampu menerapkan prinsip disain terutama prinsip irama dalam peralihan

ukuran, diantara empat point penilain pada indikator prinsip irama dalam peralihan ukuran yaitu peralihan ukuran hiasan bordir, peralihan ukuran pada pita belakang gaun, peralihan ukuran hiasan kerutan dan peralihan ukuran busti pada panggul, hampir seluruh siswa hanya mampu menerapkan satu point dalam disain busana yaitu berupa peralihan ukuran hiasan bordir pada busana. Hal ini mungkin disebabkan karena siswa melihat contoh penerapan prinsip irama dalam peralihan ukuran hanya sebatas pada penjelasan guru serta gambar pada *Handout*.

Selain irama dalam peralihan ukuran, siswa juga belum mampu menerapkan prinsip irama dalam pertentangan. hal ini dapat dilihat pada hasil gambar siswa yang masih standar. Dari empat point penilaian irama pertentangan yaitu pertentangan garis princes dengan garis pinggang, pertentangan 2 warna gaun, pertentangan 3 warna gaun dan pertentangan penggunaan bahan tebal dan melangsai, hampir seluruh siswa hanya mampu menerapkan satu point yaitu pertentangan 3 warna gaun yang biasanya dua warna gradasi pada busana dan satu warna untuk hiasan busana. Ketidakmampuan siswa dalam menerapkan prinsip ini bisa jadi dikarenakan siswa mengeprint *handout* dalam hitam putih, sehingga gambar terlihat tidak jelas dan tidak detail.

Pada saat test psikomotor *pre-test*, indikator penilaian persiapan siswa mendapat nilai tertinggi karena hampir seluruh siswa membawa lengkap alat dan bahan yang dibutuhkan dalam mendisain busana.

Berdasarkan hasil disain siswa tersebut, dibutuhkan alat bantu media untuk menarik dan membantu siswa dalam memahami materi penerapan prinsip disain busana wanita. Dalam penelitian ini peneliti mencoba menggunakan media film

yaitu film fantasi remaja berjudul *The Secret of Moonacre* yang memiliki berbagai macam bentuk kostum yang unik. Cara menampilkan film ini menggunakan media proyeksi dan penyajiannya dapat diulang pada *scene* tertentu jika dibutuhkan kembali. Media film ini akan menunjukkan bentuk- bentuk busana pesta istanasentris yang mungkin tidak akan ditemukan siswa dilingkungannya. Pada kompetensi penerapan prinsip disain busana wanita diperlukan adanya contoh- contoh kostum yang dapat menunjukkan bentuk penerapan prinsip disain pada busana yang mampu mengatasi permasalahan siswa dan memperbaiki pencapaian kompetensinya khususnya pada materi penerapan prinsip disain.

Oleh karena itu dalam upaya memperbaiki pencapaian kompetensinya, pemilihan film merupakan salah satu media yang tepat digunakan dalam proses pembelajaran penerapan prinsip disain busana wanita. Pembelajaran dengan film ini menjadi lebih efektif karena guru dapat menghemat waktu, mengingat informasi penyampaian pesan diubah dalam bentuk ringkasan audio- visual. Selain itu dengan mengamati kostum pada film *The Secret of Moonacre* siswa akan lebih mudah memahami cara menerapkan prinsip disain busana wanita karena disajikan dalam bentuk gambar dan audio.

Pengamatan kostum pada film *The Secret of Moonacre* tersebut dapat dijadikan dorongan dan inspirasi siswa agar mampu mempraktekan penerapan prinsip disain busana secara kreatif, sehingga mampu mencapai kompetensi penerapan prinsip disain.

## **2. Pencapaian Kompetensi Penerapan Prinsip Disain Busana Wanita**

### **Setelah Mengamati Kostum pada Film *The Secret of Moonacre*.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pencapaian kompetensi penerapan prinsip disain busana wanita setelah mengamati kostum pada film *The Secret of Moonacre* sebagai media pembelajaran menggambar busana di SMK N 3 Purworejo. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan diperoleh nilai maksimum sebesar 92,9, nilai minimum 69,9 dan nilai rata-rata 83,63. Dari *post test* yang telah dilakukan penilaian dari penjumlahan skor masing-masing aspek penilaian diketahui 32 siswa masuk dalam kategori sudah mencapai KKM.

Berdasar dari tiga hasil test yang diberikan kepada siswa seperti yang dilakukan pada saat *Pre-test*. Terdapat peningkatan yang sangat signifikan pada penilaian psikomotor siswa. Setiap nilai indikator psikomotor meningkat dari nilai psikomotor pre-test. Peningkatan nilai sangat terlihat pada indikator penerapan prinsip perbandingan tatanan busana dan pelengkapannya, dimana pada saat pretest total nilai siswa 39 dan saat posttest meningkat menjadi 103. Siswa sudah mampu mengatur perbandingan ukuran hiasan pada busana agar terlihat indah, siswa juga sudah mampu menyesuaikan antara bagian busana utama yang menyapu lantai dengan bagian busana lain yang melangsi dalam satu kostum. Siswa yang membuat dua bagian busana dalam satu busana, sudah mampu menentukan perbandingan ukuran antara busana utama dengan bagian busana lainnya.

Pada penilaian psikomotor *posttest*, nilai tertinggi terdapat pada penerapan prinsip pusat perhatian. Seluruh siswa sudah mampu memberikan aksen pada disainan mereka. Siswa juga sudah memperhatikan jenis aksen yang digunakan, ukuran aksen, letak aksen serta jumlah aksen pada disain. Meski demikian, indikator penerapan prinsip keseimbangan asimetris mendapatkan nilai terendah

dalam psikomotor *posttest*, hal ini karena siswa lebih banyak menerapkan prinsip keseimbangan simetris. Keseimbangan asimetris hanya diterapkan dalam peletakkan aksesoris hiasan dalam desain busana.

Peningkatan nilai pada *post-test* ini menunjukkan bahwa dengan mengamati kostum pada film *The Secret of Moonacre*, siswa mampu memperbaiki pencapaian kompetensinya, lebih mudah memahami materi pembelajaran dan dapat mempraktekan penerapan prinsip desain secara langsung. Penggunaan film juga mampu membuat siswa lebih kreatif dan mandiri dalam mengembangkan kemampuannya setelah mengamati contoh-contoh kostum pada film.

### **3. Pengaruh Mengamati Kostum pada Film *The Secret of Moonacre* Terhadap Pencapaian Kompetensi Penerapan Prinsip Desain siswa kelas X di SMK N 3 Purworejo**

Pengaruh mengamati kostum pada film *The Secret of Moonacre* terhadap kompetensi penerapan prinsip desain busana wanita dapat diketahui dengan membandingkan nilai sebelum (*pre test*) mengamati kostum pada film dan *post test* setelah mengamati kostum pada film.

Hasil analisis uji-t pada penelitian diperoleh besarnya  $t_{hitung}$  kompetensi penerapan prinsip desain busana wanita sebesar 15,936 dengan nilai taraf signifikansi sebesar .000. Kemudian nilai  $t_{hitung}$  tersebut dikonsultasikan dengan nilai  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dengan  $df_{31}$ , sehingga didapatkan  $t_{tabel}$  yaitu 2,042. Nilai  $t_{hitung}$  lebih besar daripada  $t_{tabel}$  ( $t_{hitung} 15,936 > t_{tabel} 2,042$ ) dan taraf signifikansi lebih kecil dari 5% ( $0,000 < 0,05$ ). Hal ini menunjukkan bahwa kompetensi siswa meningkat setelah menonton film *The Secret of Moonacre*.

Dengan demikian analisis data dengan uji-t menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada pencapaian kompetensi penerapan prinsip disain busana wanita sebelum dan setelah mengamati kostum pada film *The Secret of Moonacre* pada mata pelajaran Dasar Disain di SMK N 3 Purworejo.

Jumlah siswa yang belum mencapai KKM sebelum mengamati kostum pada film *The Secret of Moonacre* sebanyak 14 dari 32 siswa dengan nilai maksimum sebesar 77,1 nilai minimum 56,50 dan nilai rata-rata 67,1. Sedangkan setelah mengamati kostum pada film *The Secret of Moonacre* sebanyak 32 siswa dinyatakan sudah mencapai KKM dengan nilai maksimum sebesar 92,93 nilai minimum 69,9 dan nilai rata-rata 83,63. Hasil ini menunjukkan bahwa pencapaian kompetensi penerapan prinsip disain busana wanita setelah mengamati kostum pada film *The Secret of Moonacre* meningkat sebesar 16,53.

Peserta didik dalam praktek penerapan prinsip disain busana wanita setelah mengamati kostum pada film *The Secret of Moonacre* hasilnya jauh lebih kreatif, lebih baik dan lebih tepat dari pada sebelum mengamati kostum pada film. Dengan demikian, mengamati kostum pada film dalam pembelajaran dasar disain mampu meningkatkan kompetensi peserta didik dalam penerapan prinsip disain busana wanita sehingga dapat diambil kesimpulan ada pengaruh mengamati kostum pada film *The Secret of Moonacre* terhadap pencapaian kompetensi penerapan prinsip disain siswa kelas X di SMK N 3 Purworejo.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pencapaian kompetensi penerapan prinsip disain pada busana wanita sebelum mengamati kostum pada film *The Secret of Moonacre* dalam pembelajaran Dasar Disain di SMK N 3 Purworejo yaitu dari 32 siswa, yaitu sebanyak 14 siswa belum mencapai KKM. Sedangkan siswa yang telah mencapai KKM sebanyak 18 orang. Diantara test yang diberikan kepada siswa baik kognitif, afektif dan psikomotor, hasil nilai unjuk kerja yang memiliki nilai terendah.
2. Pencapaian kompetensi penerapan prinsip disain pada busana wanita setelah mengamati kostum pada film *The Secret of Moonacre* dalam pembelajaran Dasar Disain di SMK N 3 Purworejo yaitu 32 siswa telah mencapai KKM. Peningkatan nilai sangat terlihat pada aspek psikomotor.
3. Ada pengaruh mengamati kostum pada film *The Secret of Moonacre* terhadap pencapaian kompetensi penerapan prinsip disain pada busana wanita siswa kelas X di SMK N 3 Purworejo ditunjukkan dari hasil perhitungan dengan uji-t, diperoleh nilai  $t_{hitung}$  lebih besar daripada  $t_{tabel}$  ( $t_{hitung}$  15,936 >  $t_{tabel}$  2,042) dan taraf signifikansi lebih kecil dari 5% ( $0,000 < 0,05$ ), hal ini menunjukkan bahwa kompetensi siswa meningkat setelah menonton film *The Secret of Moonacre*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh mengamati kostum pada film *The Secret of Moonacre* terhadap pencapaian kompetensi penerapan prinsip disain pada busana

wanita siswa kelas X di SMKN 3 Purworejo. Nilai rata-rata data *pre test* adalah sebesar 67,1 dan rata-rata data *post test* adalah sebesar 83,63.

## **B. Implikasi**

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh mengamati kostum pada film *The Secret of Moonacre* terhadap pencapaian kompetensi penerapan prinsip disain pada busana wanita siswa kelas X di SMK N 3 Purworejo. Sejalan dengan itu, penelitian ini memberikan informasi dan sosialisasi kepada pihak sekolah bahwa penggunaan media film maupun media lain sebagai alat bantu pembelajaran dapat meningkatkan pencapaian kompetensi dalam mata pelajaran yang bersifat praktik sehingga proses belajar mengajar berjalan dengan baik dan pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan penggunaan media film atau variasi media lain, Siswa menjadi lebih termotivasi dalam berkarya sehingga dapat memacu semangat belajar.

## **C. Saran**

1. Media pembelajaran dengan film dapat dijadikan sebagai salah satu cara meningkatkan kualitas pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kompetensi siswa pada mata pelajaran dasar disain atau mata pelajaran lain, sehingga siswa diharapkan tidak akan mengalami kesulitan atau bosan dalam proses pembelajaran teori maupun praktik.
2. Perbedaan penggunaan media antara *handout* dengan media film telah menunjukkan perbedaan nilai pencapaian kompetensi yang signifikan. Oleh karena itu, guru dapat menggunakan media film untuk memberikan



variasi dalam pembelajaran agar siswa menjadi lebih termotivasi dalam praktik maupun dalam pembelajaran teori.

#### **D. Keterbatasan Penelitian**

1. Penelitian hanya sebatas pada mata pelajaran dasar disain, padahal penggunaan media film dalam pembelajaran dapat diterapkan juga pada mata pelajaran lain baik teori maupun praktik.
2. Penelitian hanya dilakukan dalam materi penerapan prinsip disain pada busana wanita. Padahal penelitian dengan mengamati kostum pada film ini dapat juga diterapkan pada penerapan prinsip disain busana pria maupun anak.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku:

- A. Mulyana, Adnan, H., Indriatmoko, Y., Priyono, A. & Moeliono, M. 2008. *Menghadapi Perubahan Sosial untuk Pengelolaan Sumber Daya Alam*. Center For International Forestry Research: Bogor. Hal. 57
- Achjar, J. & Hudaya, L. 2008. *Pembelajaran Berbasis Fitrah*. Jakarta: Balai Pustaka. Hal. 1-2
- Afif Ghurub. 2011. *Menggambar Busana dengan Teknik Kering*. Yogyakarta: PT. Intan Sejati Klaten. Hal 18
- Ali Lukman, dkk. 1995. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kedua*, Depdikbud. Jakarta: Balai Pustaka
- Arifah A. Riyanto. 2003. *Desain Busana*. Bandung : Yapemdo. Hal. 51-57, 66
- Astono, S., Margono., Sumardi, & Murtono, S. 2007. *Apresiasi Seni: Seni Tari dan Seni Musik 1*. Jakarta: Yudhistira. Hal. 13
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava media. Hal. 8, 148
- Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan. 1995. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Djaali, H. & Muljono, P. 2007. *Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta: Gramedia. Hal. 1
- E. Mulyasa. 2010. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Enny Zuhny Khayati. 1998. *Teknik Pembuatan Busana III*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.
- Goet Puspo. 2000. *Aneka Gaun*. Yogyakarta : Kanisius.
- Gulo, W. 2010. *Strategi Belajar-Mengajar*. Jakarta: Gramedia. Hal 8-9, 34
- Karsito Eddie. 2008. *Menjadi Bintang: Kiat Sukses Jadi Artis Panggung, Film dan Televisi*. PT. cahaya Insan Suci: Jakarta. Hal. 63
- Lusi Wahyudi. 2008. *Panduan Merangkai Bunga*. Jakarta: PT. Gramedia. Hal. 5

- Mohammad Ali. 2009. *Pendidikan Untuk Pembangunan Nasional*. Yogyakarta: Grasindo. Hal. 310
- Moh Nazir. 1985. *Metode Penelitian*. Grafika Indonesia. Bandung. Hal. 211
- Nana, S. & Riva'I, A. (2009). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Nana Sudjana. 1989. *Dasar- Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Nana Sudjana.1995. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakrya. Hal. 12
- Prapti, K. & Sicillia, S. 1998. *Pengetahuan Busana*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.
- Purwanto. 2007. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Hal. 135
- Rasyid, H. & Mansur. 2009. *Penilaian Hasil Belajar*. Bandung: Wacana Prima. Hal. 75
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta. Hal. 25-27, 99, 109,111, 135, 156, 173, 177, 276
- . 2011. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta. Hal 156
- Suharsimi, A.1993. *Dasar- dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara. Hal 27, 64, 96, 113-115
- . 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. Hal. 276
- . 2010. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. Hal 191, 349
- Sukarno & Basuki, L. 2004. *Panduan Membuat Desain Ilustrasi Busana*. Jakarta: PT. Kawan Pustaka. Hal. 28
- Susilana, R. & Riyana, C. 2009. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: Wacana Prima. Hal. 7

- Suyanto & Jihad Asep. 2013. *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Sri Wening. 1996. *Penilaian Pencapaian Hasil Belajar*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta Hal 12, 46, 61, 63
- Sri Widarwati. 1993. *Desain Busana I*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta. Hal. 15-21
- \_\_\_\_\_.1996. *Desain Busana II*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta Hal 17
- Tim Pengembangan Ilmu Pendidikan FIP- UPI. 2007. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Bandung: Imperial Bhakti Utama
- Tim Tugas Akhir Skripsi FT UNY. (2013). *Pedoman Penyusunan Tugas Akhir Skripsi*. Hlm. 1-70.
- Widjiningasih. 1982. *Desain Hiasan Busana dan Lenan Rumah Tangga*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta. Hal. 10, 13, 20
- Wina Sanjaya. 2008. *Perencanaan Dan Disain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana. Hal 232

#### **Artikel dari Internet:**

- Nugroho, A. 2013. *Pengertian Film*. Diunduh dari <https://adhitoge.wordpress.com/2013/09/01/pengertian-film/> pada hari minggu tanggal 23 November 2014 pukul 13.15 WIB
- Regina, R. 2013. *Macam- macam Definisi Jenis Pakaian*. Diakses dari <http://pakaianadatku.blogspot.com/2013/11/macam-macam-definisi-jenis-pakaian.html>. pada hari Senin Tanggal 27 April 2015 pukul 19.00 WIB
- Slamet. 2010. *Konsep Pendidikan Kejuruan*. Diunduh dari <http://sambaslim.com/pendidikan/konsep-pendidikan-kejuruan.html> pada tanggal 9 maret 2015 pukul 19.00 WIB
- Solichah, A. 2013. *Busana Wanita*. Diunduh dari <http://amiinsolichah.blogspot.com/2013/11/busana-wanita.html>. pada hari Senin tanggal 27 April 2015 pukul 20.00 WIB

**Jurnal yang Diterbitkan:**

Joseph,D. 2011. Pusat Apresiasi Film.*Serviens In lumine Veritatis*. h. 11- 24  
diunduh dari <http://e-journal.uajy.ac.id/821/3/2TA11217.pdf> pada hari  
Sabtu tanggal 22 November 2014 pukul 15.00 WIB

## 1. INSTRUMENT PENELITIAN

### SOAL PRE-TEST DAN POST-TEST

Nama : .....  
No. Absen : .....  
Kelas : .....  
Mata Pelajaran : .....  
Kompetensi Dasar : Penerapan Prinsip Disain pada Benda

---

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan memberikan tanda silang (X) pada jawaban yang tersedia.

- 1) Suatu cara mengkombinasikan unsur- unsur desain tertentu agar indah dan menarik dalam mendesain, disebut....
  - a. Bentuk disain
  - b. Prinsip disain
  - c. Teknik disain
  - d. Dasar disain
- 2) Selain unsur- unsur desain juga terdapat prinsip- prinsip desain, yang bukan merupakan prinsip- prinsip desain dibawah ini adalah.....
  - a. Harmoni
  - b. Irama
  - c. Garis
  - d. *Centre of Interest*
- 3) Dalam menyusun unsur-unsur desain, kita harus memperhatikan prinsip – prinsip desain, apa saja yang termasuk prinsip disain.....
  - a. harmoni, warna dan keseimbangan
  - b. keseimbangan, irama dan bentuk
  - c. radiasi, tekstur, perbandingan
  - d. harmoni, keseimbangan dan irama
- 4) Dibawah ini yang termasuk prinsip- prinsip disain adalah....
  - a. Perbandingan
  - b. Garis
  - c. Warna
  - d. Tekstur
- 5) Besar kecilnya detail busana harus disesuaikan dengan tubuh seseorang, merupakan makna dari...
  - a. Unsur Disain
  - b. Prinsip perbandingan
  - c. Tekstur busana
  - d. Keselarasan busana

6) Prinsip disain yang memunculkan kesan adanya keserasian melalui penyusunan suatu objek atau ide adalah .....

- a. perbandingan
- b. harmoni
- c. keseimbangan
- d. irama

7)



Perhatikan Kerah pada Gaun disamping!

jika penerapan unsur pada bagian kiri dan kanan suatu disain adalah sama jaraknya dari pusat, berarti telah menerapkan prinsip .....

- a. keseimbangan asimetris

- b. perbandingan
- c. keseimbangan simetris
- d. kesatuan

8) Pengulangan garis- garis lipit pada suatu gaun merupakan cara untuk mencapai penerapan prinsip disain yaitu..

- a. perbandingan
- b. harmoni
- c. keseimbangan
- d. irama

9) Untuk mencapai suatu susunan yang menarik caranya dengan menciptakan perbandingan objek yang satu dengan yang objek lainnya. Bentuk prinsip disain apakah yang diterapkan....

- a. proporsi
- b. harmoni
- c. keseimbangan
- d. irama

10) Berikut contoh untuk mencapai keselarasan dalam satu busana, adalah ....

- a. Garis leher berbentuk V yang mana garis pinggangnya meruncing
- b. bentuk saku tempel bundar dan krah meruncing
- c. ujung blus membundar sedangkan garis leher meruncing
- d. ujung lengan berkerut sedangkan garis leher tanpa kerut

11) Perhatikan kostum disamping ini! Hiasan bordir pada kostum merupakan salah satu contoh penerapan prinsip irama dengan cara .....

- a. peralihan ukuran
- b. radiasi
- c. pengulangan bentuk secara teratur
- d. Pertentangan



12) Perhatikan bagian dari kostum di bawah ini! Bentuk lipit- lipit pada kostum berikut menerapkan prinsip .....



- a. keseimbangan simetris
- b. irama pengulangan
- c. keseimbangan asimetris
- d. harmoni

13) Aksen yang secara otomatis membawa mata pada sesuatu yang terpenting dalam disain adalah .....

- a. unity
- b. centre of interest
- c. irama
- d. harmoni

14) Center of interest dalam prinsip desain memiliki arti...

- a. irama dan pengulangan
- b. Memiliki keseimbangan yang simetris dan A-simetris
- c. Keserasian dalam garis dan bentuk
- d. Pusat perhatian



15)



Prinsip apakah yang diterapkan pada hiasan busana berupa bordir emas di pergelangan tangan kiri pada kostum

- a. Keseimbangan asimetris
- b. Keselarasan
- c. Centre of interest
- d. Harmoni

16) Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menempatkan aksen/center of interest, kecuali.....

- a. Apa yang akan dijadikan aksen
- b. Bagaimana menciptakan aksen
- c. Berapa banyak aksen yang di butuhkan
- d. Dimana aksen ditempatkan

17)



Bagian manakah yang menjadi pusat perhatian pada kostum disamping?

- a. Pita pada pinggang
- b. Kerutan pada bawah kostum
- c. Renda pada kerung leher
- d. Pita yang menjuntai pada lengan

18) perbandingan antara bagian yang satu dengan yang lain dalam suatu benda/susunan, misalnya perbandingan ukuran hiasan dibandingkan dengan ukuran gaun, merupakan pengertian dari....

- a. Proporsi
- b. Keseimbangan

c. Irama

d. Pusat perhatian

19) Busana yang digunakan oleh para tokoh film *The Secret of Moonacre* sebagian besar menggunakan bahan bertekstur....

a. kaku

b. melangsai

c. mengkilap

d. bermotif sedanng

20) Proporsi diantara bagian-bagian dari suatu desain berupa proporsi warna yang dikombinasikan dengan warna lain merupakan proporsi tipe.....

a. Proporsi keseimbangan

b. Proporsi tatanan busana dan pelengkapny

c. Proporsi keseluruhan bagian suatu desain

d. Proporsi bagian-bagian dari suatu desain

## KUNCI JAWABAN SOAL PRE-TEST DAN POST-TEST

Mata Pelajaran : Dasar Disain  
Kompetensi Dasar : Penerapan prinsip disain pada benda  
Kelas / Prodi : X Tata Busana 2  
Hari / tanggal :

### I. Kunci Jawaban

- |       |       |
|-------|-------|
| 1. B  | 11. A |
| 2. C  | 12. B |
| 3. D  | 13. B |
| 4. A  | 14. D |
| 5. B  | 15. A |
| 6. B  | 16. B |
| 7. C  | 17. C |
| 8. D  | 18. A |
| 9. A  | 19. C |
| 10. A | 20. C |

### II. Penilaian

Setiap soal yang benar mendapatkan skor 5 dengan jumlah skor 20 butir soal, dengan total skor maksimal yang diperoleh 100, maka :

= \_\_\_\_\_

**TES UNJUK KERJA (PSIKOMOTOR)**  
***Post- Test***

Mata Pelajaran : Dasar Disain  
Kompetensi Dasar : Penerapan Prinsip Disain pada Benda  
Kelas / Prodi : X Busana 2 / Tata Busana  
Hari / tanggal :

**A. PETUNJUK Pengerjaan**

1. Menyiapkan Bahan dan Alat berupa :
  - a. pensil 2b
  - b. kertas A4
  - c. karet penghapus standar
  - d. pensil warna
2. membuat garis tepi 1,5 cm pada sekeliling kertas gambar
3. kerjakan dalam waktu 60 menit

**B. *PROJECT WORK***

Buatlah 1 disain busana pesta, Ketentuannya sebagai berikut :

1. Proporsi tubuh yang digunakan adalah perbandingan 1:8,5
2. Sumber Ide: film *the secret of moonacre*
3. Menerapkan teori prinsip disain busana

**TES UNJUK KERJA (PSIKOMOTOR)**  
*Pre- Test*

Mata Pelajaran : Dasar Disain  
Kompetensi Dasar : Penerapan Prinsip Disain pada Benda  
Kelas / Prodi : X Busana 2 / Tata Busana  
Hari / tanggal :

**A. PETUNJUK Pengerjaan**

1. Menyiapkan Bahan dan Alat berupa :
  - a. pensil 2b
  - b. kertas A4
  - c. karet penghapus standar
  - d. pensil warna
2. membuat garis tepi 1,5 cm pada sekeliling kertas gambar
3. kerjakan dalam waktu 45 menit

**B. PROJECT WORK**

Buatlah 1 disain busana pesta siang (cocktail) Ketentuannya sebagai berikut :

1. Proporsi tubuh yang digunakan adalah perbandingan 1:8,5
2. Sumber Ide: Istanasentris
3. Menerapkan teori prinsip disain busana:
  - a. Perbandingan
  - b. Pusat perhatian
  - c. Irama
  - d. Harmoni
  - e. Keseimbangan

# **LEMBAR OBSERVASI PENILAIAN SIKAP TEMAN SEJAWAT**

**NAMA SISWA** :  
**TINGKAT** : X TATA BUSANA 2  
**KOMPETENSI KEAHLIAN** : TATA BUSANA  
**MATA PELAJARAN** : DASAR DISAIN  
**KKM** : 67 ( B- )

NO	MATERI	ASPEK YANG DINILAI					Total	KETERANGAN/ PENILAI
		Tanggung Jawab	Kerja Sama	Keberanian Bertanya	Menghargai Pendapat	Disiplin		
1								

### Rubrik Observasi Penilaian Sikap Siswa

No	Aspek	Indikator	Sub- Indikator	Kriteria Penskoran
1	Tanggung Jawab	Siswa dapat bertanggung jawab terhadap segala hak dan kewajiban sebagai murid	1. Siswa Mmelaksanakan tugas Pelajaran denga baik a. Bertanggung jawab menyelesaikan tugas yang diberikan guru b. Bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas kelompok bersama-sama c. Mengembalikan barang yang dipinjam	<b>Skor 4</b> Jika siswa melakukan point a,b dan c <b>Skor 3</b> Jika siswa melakukan point a dan b <b>Skor 2</b> Jika siswa melakukan point a <b>Skor 1</b> Jika siswa hanya melakukan point c
			2. Siswa bertanggung jawab pada kebersihan tempat kerja a. Bertanggung jawab merapikan alat dan bahan setelah selesai digunakan b. Bertanggung jawab dalam melaksanakan piket kelas	<b>Skor 4</b> Jika siswa melakukan point a,b dan c <b>Skor 3</b> Jika siswa melakukan point a

			c. Bertanggung jawab dalam menggunakan fasilitas sekolah	dan b <b>Skor 2</b> Jika siswa melakukan point a <b>Skor 1</b> Jika siswa hanya melakukan point c
2	Kerja sama	Siswa dapat bekerja sama dengan teman.	1. Siswa aktif dalam kerja kelompok dalam kelas a. Kesediaan melakukan tugas sesuai kesepakatan b. Berdiskusi dalam kelompok dengan memperhatikan etika c. Rela berkorban untuk kepentingan kelompok	<b>Skor 4</b> Jika siswa melakukan point a,b dan c <b>Skor 3</b> Jika siswa melakukan point a dan b <b>Skor 2</b> Jika siswa melakukan point b <b>Skor 1</b> Jika siswa tidak dapat bekerja sama dengan baik dalam kelompok
			2. Siswa aktif bekerja sama dilingkungan sekolah a. Suka menolong teman/	<b>Skor 4</b> Jika siswa melakukan point



			orang lain b. Mengikuti gotong royong sekolah c. Mengikuti ekstrakurikuler disekolah	a,b dan c <b>Skor 3</b> Jika siswa melakukan point a dan b <b>Skor 2</b> Jika siswa melakukan point b <b>Skor 1</b> Jika siswa melakukan point a
3	Keberanian bertanya	Siswa dapat bertanya dan menjawab dengan sukarela dalam pembelajaran	1. Siswa berani bertanya a. Siswa mampu bertanya tanpa ragu-ragu b. Siswa mampu membantu menjelaskan pertanyaan teman yang kurang jelas c. Siswa bersedia memberikan masukan atau saran saat proses pembelajaran	<b>Skor 4</b> Jika siswa melakukan point a,b dan c <b>Skor 3</b> Jika siswa melakukan point a dan b <b>Skor 2</b> Jika siswa melakukan point c <b>Skor 1</b> Jika siswa ragu- ragu dalam bertanya saat proses pembelajaran

			<p>2. Siswa berani menjawab pertanyaan</p> <p>a. Siswa mampu menjawab pertanyaan dengan jelas</p> <p>b. Siswa mampu membuat keputusan dengan cepat</p> <p>c. Siswa tidak mudah putus asa dalam memahami materi</p>	<p><b>Skor 4</b></p> <p>Jika siswa melakukan point a,b dan c</p> <p><b>Skor 3</b></p> <p>Jika siswa melakukan point a dan b</p> <p><b>Skor 2</b></p> <p>Jika siswa melakukan point a</p> <p><b>Skor 1</b></p> <p>Jika siswa ragu- ragu dalam menjawab pertanyaan saat proses pembelajaran</p>
4	Menghargai pendapat	Siswa dapat mengeluarkan pendapat dan menghargai pendapat teman dalam pembelajaran	<p>1. Siswa mengeluarkan pendapat</p> <p>a. Siswa aktif mengeluarkan pendapat dalam proses pembelajaran</p> <p>b. Siswa memberi solusi terhadap pendapat yang bertentangan</p> <p>c. Sabar menunggu giliran berbicara</p>	<p><b>Skor 4</b></p> <p>Jika siswa melakukan point a,b dan c</p> <p><b>Skor 3</b></p> <p>Jika siswa melakukan point a dan b</p> <p><b>Skor 2</b></p> <p>Jika siswa melakukan point a</p>

				<p><b>Skor 1</b></p> <p>Jika siswa sangat jarang mengeluarkan pendapat dalam pembelajaran</p>
			<p>2. Siswa menghargai pendapat teman</p> <p>a. Siswa mau menerima pendapat teman dengan lapang hati</p> <p>b. Tidak memaksakan kehendak</p> <p>c. Santun dalam berargumentasi</p>	<p><b>Skor 4</b></p> <p>Jika siswa melakukan point a,b dan c</p> <p><b>Skor 3</b></p> <p>Jika siswa melakukan point a dan b</p> <p><b>Skor 2</b></p> <p>Jika siswa melakukan point a</p> <p><b>Skor 1</b></p> <p>Jika siswa tidak dapat menghargai pendapat teman.</p>
5.	Disiplin	Siswa disiplin dalam hal mengerjakan tugas serta tata tertib kelas dan sekolah	<p>1. Siswa disiplin dalam hal tugas pembelajaran</p> <p>a. Mengerjakan tugas yang diberikan</p> <p>b. Mengumpulkan tugas tepat waktu</p> <p>c. Membawa buku teks sesuai</p>	<p><b>Skor 4</b></p> <p>Jika siswa melakukan point a, b dan c</p> <p><b>Skor 3</b></p> <p>Jika siswa melakukan point a</p>

			mata pelajaran	<p>dan b</p> <p><b>Skor 2</b></p> <p>Jika siswa melakukan point a</p> <p><b>Skor 1</b></p> <p>Jika siswa hanya melakukan point c</p>
			<p>2. Siswa disiplin terhadap tata tertib kelas dan sekolah</p> <p>a. Siswa masuk kelas tepat waktu</p> <p>b. Siswa memakai seragam lengkap dengan atributnya</p> <p>c. Siswa mengakhiri pembelajaran dengan tertib.</p>	<p><b>Skor 4</b></p> <p>Jika siswa melakukan point a, b dan c</p> <p><b>Skor 3</b></p> <p>Jika siswa melakukan point a dan c</p> <p><b>Skor 2</b></p> <p>Jika siswa melakukan point b</p> <p><b>Skor 1</b></p> <p>Jika siswa hanya melakukan point a</p>

## LEMBAR PENILAIAN UNJUK KERJA (PSIKOMOTOR)

### PENERAPAN PRINSIP DISAIN

Nama : .....

No. Absen : .....

Kelas : .....

Kompetensi Dasar : Penerapan Prinsip Disain pada Benda

NO	ASPEK	INDIKATOR	SUB INDIKATOR	BOBOT	PENSKORAN				KRITERIA PENSKORAN
					4	3	2	1	
1.	Persiapan	1) Kelengkapan alat dan bahan	Kelengkapan yang mencakup : 1. Alat: a. Pensil 2B b. Pensil warna c. Penghapus 2. Bahan: d. Kertas gambar ukuran A4	10%					<b>Skor 4</b> Jika peserta didik membawa semua alat dan bahan yang digunakan untuk mendisain <b>Skor 3</b> Jika peserta didik membawa 3 alat yang digunakan dalam mendisain busana <b>Skor 2</b> Jika peserta didik membawa 2 alat yang digunakan dalam mendisain busana <b>Skor 1</b> Jika peserta didik hanya membawa membawa 1 alat
<b>Z</b>	<b>JUMLAH BOBOT</b>			<b>10 %</b>					

2.	Proses	1. Pemakaian alat dan bahan	1) Ketepatan penggunaan alat dan bahan, meliputi: a. Kertas gambar, digunakan untuk objek membuat desain b. Pensil, digunakan untuk membuat desain c. Pensil warna, digunakan untuk memperjelas detail dan memperhalus permukaan tekstur. d. Penghapus, digunakan untuk menghapus jika ada kesalahan.	10 %					<p><b>Skor 4</b> Jika peserta didik menggunakan semua alat dan bahan sesuai dengan fungsinya.</p> <p><b>Skor 3</b> Jika peserta didik menggunakan alat dan bahan sesuai dengan fungsinya, meliputi poin <i>a, b dan d</i>.</p> <p><b>Skor 2</b> Jika peserta didik menggunakan alat dan bahan sesuai dengan fungsinya, meliputi poin <i>a dan b</i>.</p> <p><b>Skor 1</b> Jika peserta didik menggunakan point a dan d</p>
		2. Penggunaan sumber ide film <i>The Secret of Moonacre</i> dalam mendisain	1) Ketepatan penggunaan sumber ide pada disainbusana, meliputi : a. Mengambil sumber ide dari bentuk busana pokok pada film b. Mengambil sumber ide dari tekstur bahan kostum pada film. c. Mengambil sumber ide dari hiasan kostum pada film d. Mengambil sumber ide dari warna kostum pada film.	15 %					<p><b>Skor 4</b> Jika peserta didik mengambil sumber ide dari point a,b,c dan d</p> <p><b>Skor 3</b> Jika peserta didik mengambil sumber ide meliputi 3 point</p> <p><b>Skor 2</b> Jika peserta didik mengambil sumber ide meliputi 2 point</p> <p><b>Skor 1</b> Jika peserta didik mengambil sumber ide hanya 1 point</p>

		3. Tindakan siswa dalam pembelajaran	1. Tindakan siswa saat mengamati film The Secret of Moonacre	10 %					<p>Skor 4</p> <p>Jika peserta didik memperhatikan film dari awal hingga akhir dengan seksama dan mencatat dalam buku catatannya</p> <p><b>Skor 3</b></p> <p>Jika peserta didik memperhatikan film dari awal hingga akhir dengan seksama tapi tidak mencatat dalam buku catatannya</p> <p><b>Skor 2</b></p> <p>Jika peserta didik tidak memperhatikan film dengan seksama tapi mencatat</p> <p><b>Skor 1</b></p> <p>Jika peserta didik tidak memperhatikan film dengan seksama dan tidak mencatat</p>
<b>JUMLAH BOBOT</b>				<b>35%</b>					

3.	Hasil	1. Penerapan Prinsip disain	1. Harmoni dalam Bentuk: <ol style="list-style-type: none"> <li>Bentuk kerung leher dengan bentuk kerah</li> <li>Bentuk kerung leher dengan pergelangan tangan</li> <li>Bentuk panjang atau pendek gaun dengan pelengkap busana</li> <li>Bentuk garis pinggang gaun dengan peplum gaun</li> <li>Bentuk Renda/ kerutan/ hiasan lain pada busana dengan <i>outer</i></li> </ol>	2,5%				<p><b>Skor 4</b></p> <p>Jika siswa dapat menerapkan prinsip harmoni dalam bentuk point a,b,c,d dan e</p> <p><b>Skor 3</b></p> <p>Jika siswa dapat menerapkan prinsip harmoni meliputi 4 point</p> <p><b>Skor 2</b></p> <p>Jika siswa dapat menerapkan prinsip harmoni meliputi 3 point</p> <p><b>Skor 1</b></p> <p>Jika siswa dapat menerapkan prinsip harmoni meliputi 2 point</p>
		1.Penerapan Prinsip disain	2. Harmoni dalam Garis: <ol style="list-style-type: none"> <li>Garis leher dengan garis pinggang gaun</li> <li>Garis Princes pada gaun dengan garis pada lengan</li> <li>Garis legkung pada dada dengan garis</li> </ol>	2,5%				<p><b>Skor 4</b></p> <p>Jika siswa dapat menerapkan prinsip harmoni point a,b, dan c</p> <p><b>Skor 3</b></p> <p>Jika siswa dapat menerapkan prinsip harmoni meliputi 2 point</p>

			pergelangan tangan pada lengan						<b>Skor 2</b> Jika siswa dapat menerapkan prinsip harmoni hanya satu point <b>Skor 1</b> Jika siswa tidak menerapkan prinsip harmoni dalam garis sesuai kostum pada film
		1.Penerapan Prinsip disain	3. Harmoni dalam warna a. Pemilihan kombinasi 2 warna yang bergradasi b. Pemilihan 1 warna dengan hue yang berbeda c. Pemilihan kombinasi 2 warna standar d. Pemilihan, 3 kombinasi warna standar	2,5%					<b>Skor 4</b> Jika siswa dapat menerapkan prinsip harmoni point a dan b <b>Skor 3</b> Jika siswa dapat menerapkan prinsip harmoni point b dan c <b>Skor 2</b> Jika siswa dapat menerapkan prinsip harmoni point c <b>Skor 1</b> Jika siswa dapat menerapkan prinsip harmoni point d
		1.Penerapan Prinsip disain	4. Harmoni dalam tekstur: a. Tekstur bahan mengkilap antara bahan utama dengan bahan kombinasi busana b. Tekstur bahan utama sesuai dengan tekstur bahan hiasan c. Tekstur bahan utama yang mengkilap dengan bahan pelengkap busana bertekstur tembus terang d. Tekstur bahan utama yang tebal dengan bahan kombinasi busana yang bertekstur tebal juga.	2,5%					<b>Skor 4</b> Jika siswa dapat menerapkan prinsip harmoni point a,b,c, d <b>Skor 3</b> Jika siswa dapat menerapkan prinsip harmoni meliputi 3 point <b>Skor 2</b> Jika siswa dapat menerapkan prinsip harmoni meliputi 2 point <b>Skor 1</b> Jika siswa dapat menerapkan prinsip harmoni meliputi 1 point

		1. Penerapan	5. Proporsi diantara bagian-bagian dari						<b>Skor 4</b>
--	--	--------------	---	--	--	--	--	--	---------------



		Prinsip disain	suatu desain : a. perbandingan lengan tidak lebih panjang dari panjang gaun b. perbandingan gaun utama lebih panjang dibanding dengan bagian busana lainnya dalam satu disain c. Perbandingan bahan polos lebih dominan dibanding bahan motif	4%				Jika siswa dapat menerapkan prinsip proporsi point a,b dan c <b>Skor 3</b> Jika siswa dapat menerapkan prinsip proporsi meliputi 2 point <b>Skor 2</b> Jika siswa dapat menerapkan prinsip proporsi meliputi 1 point <b>Skor 1</b> Jika siswa tidak menerapkan prinsip proporsi sesuai kostum pada film
		1. Penerapan Prinsip disain	6. Proporsi dari keseluruhan bagian suatu desain: a. Perbandingan penggunaan warna gelap lebih dominan dibanding dengan penggunaan warna terang b. Proporsi penggunaan corak yang digunakan dalam bahan busana tidak besar c. Perbandingan bagian busana yang di payet/ didraperi lebih sedikit dibanding dengan keseluruhan gaun	3%				<b>Skor 4</b> Jika siswa dapat menerapkan prinsip proporsi point a,b dan c <b>Skor 3</b> Jika siswa dapat menerapkan prinsip proporsi meliputi 2 point <b>Skor 2</b> Jika siswa dapat menerapkan prinsip proporsi meliputi 1 point <b>Skor 1</b> Jika siswa tidak menerapkan prinsip proporsi sesuai kostum pada film
		1. Penerapan Prinsip disain	7. Proporsi tatanan busana dan pelengkapanya: a. Perbandingan hiasan lebih kecil dibanding ukuran busana keseluruhan b. Perbandingan bentuk bagian busana yang melangai dengan bentuk gaun yang menyapu lantai c. Perbandingan bagian busana lain lebih kecil dibanding dengan busana	3%				<b>Skor 4</b> Jika siswa dapat menerapkan prinsip proporsi point a,b dan c <b>Skor 3</b> Jika siswa dapat menerapkan prinsip proporsi meliputi 2 point <b>Skor 2</b> Jika siswa dapat menerapkan prinsip proporsi meliputi 1 point

			keseluruhan							<b>Skor 1</b> Jika siswa tidak menerapkan prinsip proporsi sesuai kostum pada film
--	--	--	-------------	--	--	--	--	--	--	---

		1. Penerapan Prinsip disain	8. Keseimbangan Simetris dalam: a. Keseimbangan simetris pada lengan b. Keseimbangan simteris pada kerah c. Keseimbangan simetris pada hiasan busana d. Keseimbangan simteris pada busana pelengkap	5%					<b>Skor 4</b> Jika siswa dapat menerapkan prinsip keseimbangan point a,b,c dan d <b>Skor 3</b> Jika siswa dapat menerapkan prinsip keseimbangan meliputi 3 point <b>Skor 2</b> Jika siswa dapat menerapkan prinsip keseimbangan meliputi 2 point <b>Skor 1</b> Jika siswa dapat menerapkan prinsip keseimbangan meliputi 1 point
--	--	-----------------------------	---	----	--	--	--	--	---

		1. Penerapan Prinsip disain	9. Keseimbangan Asimetris dalam: a. Keseimbangan asimetris hiasan b. Keseimbangan asimetris pada lengan c. Keseimbangan asimetris pada kerah d. Keseimbangan asimteris pada busana pelengkap	5%					Skor 4 Jika siswa dapat menerapkan prinsip keseimbangan point a,b dan c <b>Skor 3</b> Jika siswa dapat menerapkan prinsip keseimbangan meliputi 2 point <b>Skor 2</b> Jika siswa dapat menerapkan prinsip keseimbangan meliputi 1 point <b>Skor 1</b> Jika siswa tidak menerapkan prinsip keseimbangan asimetris
--	--	-----------------------------	--	----	--	--	--	--	---

		1. Penerapan Prinsip disain	10. Irama dalam pengulangan : a. Pengulangan dalam bentuk warna b. Pengulangan garis princes c. Pengulangan bentuk renda d. Pengulangan garis lipit;	2,5%						<b>Skor 4</b> Jika siswa dapat menerapkan prinsip irama point a,b,c dan d <b>Skor 3</b> Jika siswa dapat menerapkan prinsip irama meliputi 3 point <b>Skor 2</b> Jika siswa dapat menerapkan prinsip irama meliputi 2 point <b>Skor 1</b> Jika siswa dapat menerapkan prinsip irama meliputi 1 point
--	--	-----------------------------	--	------	--	--	--	--	--	---

		1. Penerapan Prinsip disain	11. Irama dalam radiasi: a. Radiasi motif pada bahan utama semakin ke bawah gaun, motif semakin rapat atau sebaliknya b. Radiasi payet pada bahan utama semakin ke bawah gaun, motif semakin rapat atau sebaliknya c. Radiasi motif pada bahan utama dengan pola menyebar d. Radiasi payet pada bahan utama dengan pola menyebar	2,5%						<b>Skor 4</b> Jika siswa dapat menerapkan prinsip irama point a dan b atau c dan d <b>Skor 3</b> Jika siswa dapat menerapkan prinsip irama meliputi a atau b <b>Skor 2</b> Jika siswa dapat menerapkan prinsip irama meliputi c atau d <b>Skor 1</b> Jika siswa tidak dapat menerapkan prinsip irama radiasi
--	--	-----------------------------	--	------	--	--	--	--	--	---

		1. Penerapan Prinsip disain	12. Irama dalam peralihan ukuran: a. Peralihan ukuran hiasan bordir yang bergradasi; b. Peralihan ukuran pada pita bagian	2,5%						<b>Skor 4</b> Jika siswa dapat menerapkan prinsip irama point a,b,c dan d <b>Skor 3</b>
--	--	-----------------------------	---	------	--	--	--	--	--	---

			<p>belakang gaun, semakin ke bawah pita semakin melebar;</p> <p>c. Peralihan ukuran hiasan kerutan pada kostum</p> <p>d. Peralihan ukuran bustier pada panggul dimana bagian terbawah lebih lebar</p>						<p>Jika siswa dapat menerapkan prinsip irama meliputi 3 point</p> <p><b>Skor 2</b></p> <p>Jika siswa dapat menerapkan prinsip irama meliputi 2 point</p> <p><b>Skor 1</b></p> <p>Jika siswa dapat menerapkan prinsip irama meliputi 1 point</p>
--	--	--	---	--	--	--	--	--	---

		1. Penerapan Prinsip disain	<p>13. Irama dalam pertentangan :</p> <p>a. Pertentangan garis princes dengan garis pinggang</p> <p>b. Pertentangan 2 warna gaun.</p> <p>c. Pertentangan 3 warna gaun</p> <p>d. Pertentangan penggunaan bahan tebal dengan melangsai</p>	2,5%					<p><b>Skor 4</b></p> <p>Jika siswa dapat menerapkan prinsip irama point a,b,c dan d</p> <p><b>Skor 3</b></p> <p>Jika siswa dapat menerapkan prinsip irama meliputi 3 point</p> <p><b>Skor 2</b></p> <p>Jika siswa dapat menerapkan prinsip irama meliputi 2 point</p> <p><b>Skor 1</b></p> <p>Jika siswa dapat menerapkan prinsip irama meliputi 1 point</p>
--	--	-----------------------------	--	------	--	--	--	--	--

		1. Penerapan Prinsip disain	<p>14. Pusat Perhatian berupa :</p> <p>a. Hiasan busana berupa bros/ payet/ pita/ bulu- bulu/ renda/ kerutan atau bordiran</p> <p>b. Ukuran hiasan pada kostum tidak lebih besar dari ukuran gaun secara keseluruhan.</p> <p>c. Letak aksan pada dada atau sepanjang</p>	10%					<p><b>Skor 4</b></p> <p>Jika siswa dapat menerapkan prinsip pusat perhatian point a, b, c dan d</p> <p><b>Skor 3</b></p> <p>Jika siswa dapat menerapkan dua point</p> <p><b>Skor 2</b></p> <p>Jika siswa dapat menerapkan satu point prinsip pusat perhatian</p>
--	--	-----------------------------	--	-----	--	--	--	--	--

			d. tengah busana Jumlah aksen pada gaun adalah 2 jenis, namun hanya satu yang menjadi pusat perhatian dari gaun tersebut.						<b>Skor 1</b> Jika siswa tidak dapat menerapkan prinsip pusat perhatian
3.	Hasil	2. Hasil desain dan penyelesaian disain	15. Hasil Gambar rapi, meliputi a. Rapi dalam menggambar bulu mata b. Rapi dalam menggambar rambut c. Rapi dalam arah pewarnaan disain d. Warna tidak melewati garis terluar disain	2,5%					<b>Skor 4</b> Jika hasil gambar kerja peserta didik rapi dengan point a,b,c dan d <b>Skor 3</b> Jika hasil gambar kerja peserta didik rapi meliputi 3 point <b>Skor 2</b> Jika hasil gambar kerja peserta didik rapi meliputi 2 point <b>Skor 1</b> Jika hasil gambar hanya memenuhi syarat 1 point
3.	Hasil	3. Hasil desain dan penyelesaian disain	16. Hasil kertas Gambar bersih , meliputi a. Disain busana tidak terdapat noda b. Kertas gambar bersih c. Kertas gambar tidak terlipat	2,5%					<b>Skor 4</b> Jika hasil gambar kerja peserta didik bersih dengan point a, b dan c <b>Skor 3</b> Jika hasil gambar kerja peserta didik bersih meliputi point 2 <b>Skor 2</b> Jika hasil gambar kerja peserta didik bersih meliputi 1 point <b>Skor 1</b> Jika hasil gambar kerja peserta didik tidak memenuhi persyaratan bersih.
<b>JUMLAH BOBOT</b>				<b>55%</b>					

#### PENILAIAN SKOR

$$= \frac{h}{h} \times 10\% =$$

$$= \frac{h}{h} \times 35\% =$$

$$= \frac{h}{h} \times 55\% =$$

*= Jumlah Skor Psikomotor*

## 2. PERHITUNGAN NILAI AKHIR KOMPETENSI PENERAPAN PRINSIP DISAIN BUSANA SISWA KELAS X TB 2

	Pembobotan Nilai Akhir			Nilai
	Tes Pengetahuan	Penilaian Sikap	Penilaian Unjuk Kerja	$\Sigma N$
	1	2	3	4
<b>Bobot</b>	<b>30%</b>	<b>10%</b>	<b>60%</b>	
<b>Skor Tiap Komponen</b>				
<b>NK</b>				

Keterangan :

- Bobot diisi sesuai persentase setiap komponen, Besarnya persentase dari setiap komponen ditetapkan secara ideal sesuai dengan karakteristik kompetensi.
- NK adalah nilai komponen, perkalian dari bobot dengan skor tiap komponen.
- Nilai adalah penjumlahan dari hasil perhitungan nilai komponen.



**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
**JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA**  
**Alamat : Kampus FT-UNY Karangmalang, Yogyakarta**

---

**Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS**  
**Lampiran : 1 Bendel**

Kepada Yth,  
**Ibu Prapti Karomah, M.Pd**  
Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Busana  
di Fakultas Teknik UNY

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS), dengan ini,  
saya :

Nama : Feby Erika Ginting  
NIM : 11513241030  
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana  
Judul TAS : Pengaruh kostum pada film *The Secret of Mooncacre* terhadap Pencapaian Kompetensi Penerapan Prinsip Disain Siswa Kelas X di SMK N 3 Purworejo.

Dengan hormat memohon ibu berkenan memberikan validasi terhadap instrument penelitian Tugas Akhir Skripsi yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan : (1) proposal TAS, (2) kisi- kisi instrumen penelitian TAS, dan (3) draf instrument penelitian TAS.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak diucapkan terima kasih.

Yogyakarta, Februari 2015  
Pemohon,

Feby Erika Ginting  
NIM. 11513241030

Mengetahui,

Kaprodi  
Pendidikan Teknik Busana,

Kapti Asiatun, M.Pd  
NIP. 19630610 198812 2 001

Pembimbing,

Sri Widarwati, M.Pd  
NIP. 19610622 198702 2 001



## LEMBAR VALIDITAS INSTRUMEN MATERI PEMBELAJARAN

PENGARUH KOSTUM PADA FILM *THE SECRET OF MOONACRE* TERHADAP  
PENCAPAIAN KOMPETENSI PENERAPAN PRINSIP DISAIN SISWA KELAS X DI  
SMKN 3 PURWOREJO

Mata Pelajaran : Dasar Disain  
Kelas/Semester : X / 2  
Kompetensi Dasar : Mendeskripsikan Prinsip Disain  
Menerapkan Prinsip Disain pada Benda  
Indikator :  
- Menjelaskan Pengertian prinsip disain  
- Menyebutkan macam- macam prinsip disain  
- Menjelaskan macam- macam prinsip disain sesuai kostum pada film *The Secret of Moonacre*  
- Mendisain busana pesta dengan menerapkan prinsip-prinsip disain sesuai kostum pada film *The Secret of Moonacre*  
Peneliti : Feby Erika Ginting  
Ahli Materi : Ibu Prapti Karomah, M.Pd

---

### A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validitas ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu sebagai ahli materi Prinsip Disain.
2. Validitas terdiri dari aspek kriteria pemilihan materi Prinsip Disain.
3. Jawaban bisa diberikan pada kolom jawaban yang sudah disediakan dengan member tanda "√".

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Cakupan materi	√	
2.	Memuat wawasan adaptif		√

4. Keterangan penilaian sebagai berikut :

0 : tidak

1 : ya

5. Aspek Materi Pembelajaran

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Ketepatan materi dikaitkan dengan kompetensi dasar	✓	
2.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan	✓	
3.	Materi sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi	✓	
4.	Materi mudah dipahami	✓	
5.	Materi yang disajikan sudah mewakili petunjuk belajar.	✓	
6.	Materi disajikan secara runtut.		✓
7.	Penggunaan bahasa dalam materi sesuai ejaan yang baku	✓	
8.	Penggunaan bahasa komunikatif	✓	
Aspek Struktur Pembelajaran			
9.	Tujuan pembelajaran sesuai dengan pencapaian kompetensi	✓	
10.	Langkah pembelajaran sesuai dengan pendekatan scientific	✓	
11.	Alat evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓	
12.	RPP sesuai dengan silabus		✓
13.	Kejelasan pedoman penskoran	✓	
14.	Pembobotan nilai akhir tepat	✓	
15.	Penggunaan bahasa sesuai ejaan baku	✓	

6. Kualitas Materi Pembelajaran

Kualitas	Interval Skor	Interpretasi
Layak	$0.5 \leq \text{skor} \leq 1$	Materi pembelajaran layak digunakan untuk pengambilan data
Tidak Layak	$0 < \text{skor} \leq 0.5$	Materi pembelajaran tidak layak digunakan untuk pengambilan data

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI**  
**INTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prapti Karomah, M.Pd  
NIP : 19501120 197903 2 001  
Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Menyatakan bahwa instrument penelitian TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Feby Erika Ginting  
NIM : 11513241030  
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana  
Judul Tas : Pengaruh Kostum pada Film *The Secret of Moonace* terhadap Pencapaian Kompetensi Penerapan Prinsip Disain Siswa Kelas X di SMKN 3 Purworejo

Setelah dilakukan kajian atas instrument penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan:

- ☐ Layak digunakan untuk penelitian  
☒ Layak digunakan dengan perbaikan  
☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

Dengan saran/ perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Februari 2015

Validator,



Prapti Karomah, M.Pd

NIP. 19501120 197903 2 001

Catatan:

☐ Beri tanda ✓

### HASIL VALIDASI INSTRUMEN MATERI

Nama Mahasiswa : Feby Erika Ginting  
 Judul TAS : PENGARUH KOSTUM PADA FILM *THE SECRET OF MOONACRE* TERHADAP PENCAPAIAN KOMPETENSI  
 NIM. : 11513241030  
 PENERAPAN PRINSIP DISAIN SISWA KELAS X DI SMKN 3 PURWOREJO

No.	Variabel	Saran/ Tanggapan
	Variable Y	Soal pre-test dan post test no.5 dan 6 diganti ; indikator penerapan dalam-
		bah "sesuai kostum pd film "
		Soal no 9. Option D' dihilangkan
		Soal no. 11. Gbr border kurang jelas ; Soal no. 12 : Particoad diganti "berhuk
		bustier pd panggul ; Soal no. 15 "ganti prinsip"
	Komentar Umum/ Lain-lain :	

Yogyakarta, Februari 2015

Validator



Prapti Karomah, M.Pd

NIP. 19501120 197903 2 001

## LEMBAR VALIDITAS INSTRUMEN MATERI PEMBELAJARAN

PENGARUH KOSTUM PADA FILM *THE SECRET OF MOONACRE* TERHADAP  
PENCAPAIAN KOMPETENSI PENERAPAN PRINSIP DISAIN SISWA KELAS X DI  
SMKN 3 PURWOREJO

Mata Pelajaran : Dasar Disain  
Kelas/Semester : X / 2  
Kompetensi Dasar : Mendeskripsikan Prinsip Disain  
Menerapkan Prinsip Disain pada Benda  
Indikator :  
- Menjelaskan Pengertian prinsip disain  
- Menyebutkan macam- macam prinsip disain  
- Menjelaskan macam- macam prinsip disain sesuai kostum pada film *The Secret of Moonacre*  
- Mendisain busana pesta dengan menerapkan prinsip-prinsip disain sesuai kostum pada film *The Secret of Moonacre*  
Peneliti : Feby Erika Ginting  
Ahli Materi : Ibu Prapti Karomah, M.Pd

---

### A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validitas ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu sebagai ahli materi Prinsip Disain.
2. Validitas terdiri dari aspek kriteria pemilihan materi Prinsip Disain.
3. Jawaban bisa diberikan pada kolom jawaban yang sudah disediakan dengan member tanda "√".

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Cakupan materi	√	
2.	Memuat wawasan adaptif		√

4. Keterangan penilaian sebagai berikut :

0 : tidak

1 : ya



5. Aspek Materi Pembelajaran

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Ketepatan materi dikaitkan dengan kompetensi dasar	✓	
2.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan	✓	
3.	Materi sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi	✓	
4.	Materi mudah dipahami	✓	
5.	Materi yang disajikan sudah mewakili petunjuk belajar.	✓	
6.	Materi disajikan secara runtut.	✓	
7.	Penggunaan bahasa dalam materi sesuai ejaan yang baku	✓	
8.	Penggunaan bahasa komunikatif	✓	
Aspek Sturuktur Pembelajaran			
9.	Tujuan pembelajaran sesuai dengan pencapaian kompetensi	✓	
10.	Langkah pembelajaran sesuai dengan pendekatan scientific	✓	
11.	Alat evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓	
12.	RPP sesuai dengan silabus	✓	
13.	Kejelasan pedoman penskoran	✓	
14.	Pembobotan nilai akhir tepat	✓	
15.	Penggunaan bahasa sesuai ejaan baku	✓	

6. Kualitas Materi Pembelajaran

Kualitas	Interval Skor	Interpretasi
Layak	$0.5 \leq \text{skor} \leq 1$	Materi pembelajaran layak digunakan untuk pengambilan data
Tidak Layak	$0 < \text{skor} \leq 0.5$	Materi pembelajaran tidak layak digunakan untuk pengambilan data

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI**  
**INTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prapti Karomah, M.Pd  
NIP : 19501120 197903 2 001  
Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Menyatakan bahwa instrument penelitian TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Feby Erika Ginting  
NIM : 11513241030  
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana  
Judul Tas : Pengaruh Kostum pada Film *The Secret of Moonace* terhadap Pencapaian Kompetensi Penerapan Prinsip Disain Siswa Kelas X di SMKN 3 Purworejo

Setelah dilakukan kajian atas instrument penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan:

- ☒ Layak digunakan untuk penelitian  
☐ Layak digunakan dengan perbaikan  
☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

Dengan saran/ perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Februari 2015

Validator,



Prapti Karomah, M.Pd

NIP. 19501120 197903 2 001

Catatan:

☐ Beri tanda ✓

### HASIL VALIDASI INSTRUMEN MATERI

Nama Mahasiswa : Feby Erika Ginting NIM. : 11513241030  
 Judul TAS : PENGARUH KOSTUM PADA FILM *THE SECRET OF MOONACRE* TERHADAP PENCAPAIAN KOMPETENSI  
 PENERAPAN PRINSIP DISAIN SISWA KELAS X DI SMKN 3 PURWOREJO

No.	Variabel	Saran/ Tanggapan
	Komentar Umum/ Lain-lain :	

Yogyakarta, Februari 2015  
 Validator,

Prapti Karomah, M.Pd  
 NIP. 19501120 197903 2 001





**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
**JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA**  
**Alamat : Kampus FT-UNY Karangmalang, Yogyakarta**

---

**Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS**  
**Lampiran : 1 Bendel**

---

Kepada Yth,  
**Bapak Triyanto, MA**  
Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Busana  
di Fakultas Teknik UNY

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS), dengan ini,  
saya :

Nama : Feby Erika Ginting  
NIM : 11513241030  
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana  
Judul TAS : Pengaruh kostum pada film *The Secret of Mooncacre* terhadap Pencapaian Kompetensi Penerapan Prinsip Disain Siswa Kelas X di SMK N 3 Purworejo.

Dengan hormat memohon ibu berkenan memberikan validasi terhadap instrument penelitian Tugas Akhir Skripsi yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan : (1) proposal TAS, (2) kisi- kisi instrumen penelitian TAS, dan (3) draf instrument penelitian TAS.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak diucapkan terima kasih.

Yogyakarta, Februari 2015  
Pemohon,

Feby Erika Ginting  
NIM. 11513241030

Mengetahui,

Kaprodi  
Pendidikan Teknik Busana,

Kapti Asiatun, M.Pd  
NIP. 19630610 198812 2 001

Pembimbing,

Sri Widarwati, M.Pd  
NIP. 19610622 198702 2 001

## LEMBAR VALIDITAS INSTRUMEN MATERI PEMBELAJARAN

PENGARUH KOSTUM PADA FILM *THE SECRET OF MOONACRE* TERHADAP  
PENCAPAIAN KOMPETENSI PENERAPAN PRINSIP DISAIN SISWA KELAS X DI  
SMKN 3 PURWOREJO

Mata Pelajaran : Dasar Disain  
Kelas/Semester : X / 2  
Kompetensi Dasar : Mendeskripsikan Prinsip Disain  
Menerapkan Prinsip Disain pada Benda  
Indikator :  
- Menjelaskan Pengertian prinsip disain  
- Menyebutkan macam- macam prinsip disain  
- Menjelaskan macam- macam prinsip disain sesuai kostum pada film *The Secret of Moonacre*  
- Mendisain busana pesta dengan menerapkan prinsip-prinsip disain  
Peneliti : Feby Erika Ginting  
Ahli Materi : Bapak Triyanto, MA

---

### A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validitas ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu sebagai ahli materi Prinsip Disain.
2. Validitas terdiri dari aspek kriteria pemilihan materi Prinsip Disain.
3. Jawaban bisa diberikan pada kolom jawaban yang sudah disediakan dengan member tanda "√".

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Cakupan materi	√	
2.	Memuat wawasan adaptif		√

4. Keterangan penilaian sebagai berikut :

0 : tidak

1 : ya

### A. Aspek Materi Pembelajaran

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Ketepatan materi dikaitkan dengan kompetensi dasar	✓	?
2.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan		✓
3.	Materi sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi	✓	
4.	Materi mudah dipahami	✓	
5.	Materi yang disajikan sudah mewakili petunjuk belajar.	✓	
6.	Materi disajikan secara runtut.		✓
7.	Penggunaan bahasa dalam materi sesuai ejaan yang baku	✓	
8.	Penggunaan bahasa komunikatif	✓	
Aspek Struktur Pembelajaran			
9.	Tujuan pembelajaran sesuai dengan pencapaian kompetensi	✓	
10.	Langkah pembelajaran sesuai dengan pendekatan scientific	✓	
11.	Alat evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓	
12.	RPP sesuai dengan silabus	✓	
13.	Kejelasan pedoman penskoran	✓	
14.	Pembobotan nilai akhir tepat	✓	
15.	Penggunaan bahasa sesuai ejaan baku	✓	

B. Kualitas Materi Pembelajaran

Kualitas	Interval Skor	Interpretasi
Layak	$0.5 \leq \text{skor} \leq 1$	Materi pembelajaran layak digunakan untuk pengambilan data
Tidak Layak	$0 < \text{skor} \leq 0.5$	Materi pembelajaran tidak layak digunakan untuk pengambilan data

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI**  
**INTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Triyanto, M.A  
NIP : 19720208 199802 1 001  
Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Menyatakan bahwa instrument penelitian TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Feby Erika Ginting  
NIM : 11513241030  
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana  
Judul Tas : Pengaruh Kostum pada Film *The Secret of Moonace* terhadap Pencapaian Kompetensi Penerapan Prinsip Disain Siswa Kelas X di SMKN 3 Purworejo

Setelah dilakukan kajian atas instrument penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan:

- ☐ Layak digunakan untuk penelitian  
☒ Layak digunakan dengan perbaikan  
☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

Dengan saran/ perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Februari 2015

Validator,



Triyanto, M.A

NIP. 19720208 199802 1 001

Catatan:

☐ Beri tanda ✓

### HASIL VALIDASI INSTRUMEN MATERI

Nama Mahasiswa : Feby Erika Ginting NIM. : 11513241030  
 Judul TAS : PENGARUH KOSTUM PADA FILM *THE SECRET OF MOONACRE* TERHADAP PENCAPAIAN KOMPETENSI  
 PENERAPAN PRINSIP DISAIN SISWA KELAS X DI SMKN 3 PURWOREJO

No.	Variabel	Saran/ Tanggapan
	- Handout	- Gambar ada disetiap uraian materinya biar mudah melihat content kostumnya
		- 1 jenis kostum cukup 1 gambar ; Perbaiki soal tes no 5
		- Pilih foto dengan angle yg bagus
	- RPP	- Kata2 nya diperjelas
	- Silabus	- Penilaian tugas + penempatan prinsip disain
	Komentar Umum/ Lain-lain :	

Yogyakarta, Februari 2015  
 Validator,

Triyanto, M.A

NIP. 19720208 199802 1 001



## LEMBAR VALIDITAS INSTRUMEN MATERI PEMBELAJARAN

PENGARUH KOSTUM PADA FILM *THE SECRET OF MOONACRE* TERHADAP  
PENCAPAIAN KOMPETENSI PENERAPAN PRINSIP DISAIN SISWA KELAS X DI  
SMKN 3 PURWOREJO

Mata Pelajaran : Dasar Disain  
Kelas/Semester : X / 2  
Kompetensi Dasar : Mendeskripsikan Prinsip Disain  
Menerapkan Prinsip Disain pada Benda  
Indikator :  
- Menjelaskan Pengertian prinsip disain  
- Menyebutkan macam- macam prinsip disain  
- Menjelaskan macam- macam prinsip disain sesuai kostum pada film *The Secret of Moonacre*  
- Mendisain busana pesta dengan menerapkan prinsip-prinsip disain sesuai kostum pada film *The Secret of Moonacre*  
Peneliti : Feby Erika Ginting  
Ahli Materi : Bapak Triyanto, MA

---

### A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validitas ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu sebagai ahli materi Prinsip Disain.
2. Validitas terdiri dari aspek kriteria pemilihan materi Prinsip Disain.
3. Jawaban bisa diberikan pada kolom jawaban yang sudah disediakan dengan member tanda "√".

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Cakupan materi	√	
2.	Memuat wawasan adaptif		√

4. Keterangan penilaian sebagai berikut :

0 : tidak

1 : ya

### A. Aspek Materi Pembelajaran

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Ketepatan materi dikaitkan dengan kompetensi dasar	✓	
2.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan	✓	
3.	Materi sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi	✓	
4.	Materi mudah dipahami	✓	
5.	Materi yang disajikan sudah mewakili petunjuk belajar.	✓	
6.	Materi disajikan secara runtut.	✓	
7.	Penggunaan bahasa dalam materi sesuai ejaan yang baku	✓	
8.	Penggunaan bahasa komunikatif	✓	
Aspek Sturuktur Pembelajaran			
9.	Tujuan pembelajaran sesuai dengan pencapaian kompetensi	✓	
10.	Langkah pembelajaran sesuai dengan pendekatan scientific	✓	
11.	Alat evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓	
12.	RPP sesuai dengan silabus	✓	
13.	Kejelasan pedoman penskoran	✓	
14.	Pembobotan nilai akhir tepat	✓	
15.	Penggunaan bahasa sesuai ejaan baku	✓	

B. Kualitas Materi Pembelajaran

Kualitas	Interval Skor	Interpretasi
Layak	$0.5 \leq \text{skor} \leq 1$	Materi pembelajaran layak digunakan untuk pengambilan data
Tidak Layak	$0 < \text{skor} \leq 0.5$	Materi pembelajaran tidak layak digunakan untuk pengambilan data

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI**  
**INTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Triyanto, M.A  
NIP : 19720208 199802 1 001  
Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Menyatakan bahwa instrument penelitian TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Feby Erika Ginting  
NIM : 11513241030  
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana  
Judul Tas : Pengaruh Kostum pada Film *The Secret of Moonace* terhadap Pencapaian Kompetensi Penerapan Prinsip Disain Siswa Kelas X di SMKN 3 Purworejo

Setelah dilakukan kajian atas instrument penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan:

- ☒ Layak digunakan untuk penelitian  
☐ Layak digunakan dengan perbaikan  
☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

Dengan saran/ perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Februari 2015

Validator,



Triyanto, M.A

NIP. 19720208 199802 1 001

Catatan:

☐ Beri tanda ✓



Nama Mahasiswa : Feby Erika Ginting NIM. : 11513241030

Judul TAS : PENGARUH KOSTUM PADA FILM *THE SECRET OF MOONACRE* TERHADAP PENCAPAIAN KOMPETENSI PENERAPAN PRINSIP DISAIN SISWA KELAS X DI SMKN 3 PURWOREJO

No.	Variabel	Saran/ Tanggapan
	Komentar Umum/ Lain-lain :	

Yogyakarta, Februari 2015  
Validator,

Triyanto, M.A  
NIP. 19720208 199802 1 001



**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
**JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA**  
**Alamat : Kampus FT-UNY Karangmalang, Yogyakarta**

---

**Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS**  
**Lampiran : 1 Bendel**

Kepada Yth,  
**Ibu Yulifa**  
Guru Mata Pelajaran Dasar Disain  
di SMKN 3 Purworejo

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS), dengan ini,  
saya :

Nama : Feby Erika Ginting  
NIM : 11513241030  
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana  
Judul TAS : Pengaruh kostum pada film *The Secret of Mooncacre* terhadap Pencapaian Kompetensi Penerapan Prinsip Disain Siswa Kelas X di SMK N 3 Purworejo.

Dengan hormat memohon ibu berkenan memberikan validasi terhadap instrument penelitian Tugas Akhir Skripsi yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan : (1) proposal TAS, (2) kisi- kisi instrumen penelitian TAS, dan (3) draf instrument penelitian TAS.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak diucapkan terima kasih.

Yogyakarta, Februari 2015  
Pemohon,

Feby Erika Ginting  
NIM. 11513241030

Mengetahui,

Kaprodi  
Pendidikan Teknik Busana,

Kapti Asiatun, M.Pd  
NIP. 19630610 198812 2 001

Pembimbing,

Sri Widarwati, M.Pd  
NIP. 19610622 198702 2 001

## LEMBAR VALIDITAS INSTRUMEN MATERI PEMBELAJARAN

PENGARUH KOSTUM PADA FILM *THE SECRET OF MOONACRE* TERHADAP  
PENCAPAIAN KOMPETENSI PENERAPAN PRINSIP DISAIN SISWA KELAS X DI  
SMKN 3 PURWOREJO

Mata Pelajaran : Dasar Disain  
Kelas/Semester : X / 2  
Kompetensi Dasar : Mendeskripsikan Prinsip Disain  
Menerapkan Prinsip Disain pada Benda  
Indikator :  
- Menjelaskan Pengertian prinsip disain  
- Menyebutkan macam- macam prinsip disain  
- Menjelaskan macam- macam prinsip disain sesuai kostum pada film *The Secret of Moonacre*  
- Mendisain busana pesta dengan menerapkan prinsip-prinsip disain  
Peneliti : Feby Erika Ginting  
Ahli Materi : Dra. Yulifah Isnaniah

---

### A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validitas ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu sebagai ahli materi Prinsip Disain.
2. Validitas terdiri dari aspek kriteria pemilihan materi Prinsip Disain.
3. Jawaban bisa diberikan pada kolom jawaban yang sudah disediakan dengan member tanda "√".

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Cakupan materi	√	
2.	Memuat wawasan adaptif		√

4. Keterangan penilaian sebagai berikut :

0 : tidak

1 : ya

B. Aspek Materi Pembelajaran

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Ketepatan materi dikaitkan dengan kompetensi dasar	✓	
2.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan	✓	
3.	Materi sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi	✓	
4.	Materi mudah dipahami	✓	
5.	Materi yang disajikan sudah mewakili petunjuk belajar.		✓
6.	Materi disajikan secara runtut.	✓	
7.	Penggunaan bahasa dalam materi sesuai ejaan yang baku	✓	
8.	Penggunaan bahasa komunikatif	✓	
Aspek Sturuktur Pembelajaran			
9.	Tujuan pembelajaran sesuai dengan pencapaian kompetensi	✓	
10.	Langkah pembelajaran sesuai dengan pendekatan scientific		✓
11.	Alat evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓	
12.	RPP sesuai dengan silabus	✓	
13.	Kejelasan pedoman penskoran	✓	
14.	Pembobotan nilai akhir tepat	✓	
15.	Penggunaan bahasa sesuai ejaan baku	✓	

C. Kualitas Materi Pembelajaran

Kualitas	Interval Skor	Interpretasi
Layak	$0.5 \leq \text{skor} \leq 1$	Materi pembelajaran layak digunakan untuk pengambilan data
Tidak Layak	$0 < \text{skor} \leq 0.5$	Materi pembelajaran tidak layak digunakan untuk pengambilan data

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI**  
**INTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dra. Yuilfah Isnaniah  
NIP : 19600702 198503 2 011  
Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Menyatakan bahwa instrument penelitian TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Feby Erika Ginting  
NIM : 11513241030  
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana  
Judul Tas : Pengaruh Kostum pada Film *The Secret of Moonace* terhadap Pencapaian Kompetensi Penerapan Prinsip Disain Siswa Kelas X di SMKN 3 Purworejo

Setelah dilakukan kajian atas instrument penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan:

- ☐ Layak digunakan untuk penelitian  
☒ Layak digunakan dengan perbaikan  
☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

Dengan saran/ perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Februari 2015

Validator,



Dra. Yuilfah Isnaniah  
NIP. 19600702 198503 2 011

Catatan:

☐ Beri tanda ✓

### HASIL VALIDASI INSTRUMEN MATERI

Nama Mahasiswa : Feby Erika Ginting  
 Judul TAS : PENGARUH KOSTUM PADA FILM *THE SECRET OF MOONACRE* TERHADAP PENCAPAIAN KOMPETENSI  
 NIM. : 11513241030  
 PENERAPAN PRINSIP DISAIN SISWA KELAS X DI SMKN 3 PURWOREJO

No.	Variabel	Saran/ Tanggapan
		① <i>Ahorusnyo di berikan penjelasan teknik kenggoan bar</i>
		<i>detail model busana : kostum, lipit, strock, del.</i>
		② <i>Peragaan diawali kulit proposi, Re-nygar ke model</i>
		<i>busana</i>
	Komentar Umum/ Lain-lain :	

Yogyakarta, Februari 2015  
 Validator,



Dra. Yulifah Isnaniah  
 NIP. 19600702 198503 2 011



## LEMBAR VALIDITAS INSTRUMEN MATERI PEMBELAJARAN

PENGARUH KOSTUM PADA FILM *THE SECRET OF MOONACRE* TERHADAP  
PENCAPAIAN KOMPETENSI PENERAPAN PRINSIP DISAIN SISWA KELAS X DI  
SMKN 3 PURWOREJO

Mata Pelajaran : Dasar Disain  
Kelas/Semester : X / 2  
Kompetensi Dasar : Mendeskripsikan Prinsip Disain  
Menerapkan Prinsip Disain pada Benda  
Indikator :  
- Menjelaskan Pengertian prinsip disain  
- Menyebutkan macam- macam prinsip disain  
- Menjelaskan macam- macam prinsip disain sesuai kostum pada film *The Secret of Moonacre*  
- Mendisain busana pesta dengan menerapkan prinsip-prinsip disain  
Peneliti : Feby Erika Ginting  
Ahli Materi : Dra. Yulifah Isnaniah

---

### A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validitas ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu sebagai ahli materi Prinsip Disain.
2. Validitas terdiri dari aspek kriteria pemilihan materi Prinsip Disain.
3. Jawaban bisa diberikan pada kolom jawaban yang sudah disediakan dengan member tanda "√".

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Cakupan materi	√	
2.	Memuat wawasan adaptif		√

4. Keterangan penilaian sebagai berikut :

0 : tidak

1 : ya

B. Aspek Materi Pembelajaran

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Ketepatan materi dikaitkan dengan kompetensi dasar	✓	
2.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan	✓	
3.	Materi sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi	✓	
4.	Materi mudah dipahami	✓	
5.	Materi yang disajikan sudah mewakili petunjuk belajar.	✓	
6.	Materi disajikan secara runtut.	✓	
7.	Penggunaan bahasa dalam materi sesuai ejaan yang baku	✓	
8.	Penggunaan bahasa komunikatif	✓	
Aspek Struktur Pembelajaran			
9.	Tujuan pembelajaran sesuai dengan pencapaian kompetensi	✓	
10.	Langkah pembelajaran sesuai dengan pendekatan scientific	✓	
11.	Alat evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓	
12.	RPP sesuai dengan silabus	✓	
13.	Kejelasan pedoman penskoran	✓	
14.	Pembobotan nilai akhir tepat	✓	
15.	Penggunaan bahasa sesuai ejaan baku	✓	

C. Kualitas Materi Pembelajaran

Kualitas	Interval Skor	Interpretasi
Layak	$0.5 \leq \text{skor} \leq 1$	Materi pembelajaran layak digunakan untuk pengambilan data
Tidak Layak	$0 < \text{skor} \leq 0.5$	Materi pembelajaran tidak layak digunakan untuk pengambilan data



**SURAT PERNYATAAN VALIDASI**  
**INTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dra. Yulfah Isnaniah  
NIP : 19600702 198503 2 011  
Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Menyatakan bahwa instrument penelitian TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Feby Erika Ginting  
NIM : 11513241030  
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana  
Judul Tas : Pengaruh Kostum pada Film *The Secret of Moonace* terhadap Pencapaian Kompetensi Penerapan Prinsip Disain Siswa Kelas X di SMKN 3 Purworejo

Setelah dilakukan kajian atas instrument penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan:

- ☒ Layak digunakan untuk penelitian  
☐ Layak digunakan dengan perbaikan  
☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

Dengan saran/ perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Februari 2015

Validator,



Dra. Yulfah Isnaniah

NIP. 19600702 198503 2 011

Catatan:

☐ Beri tanda ✓

### HASIL VALIDASI INSTRUMEN MATERI

Nama Mahasiswa : Feby Erika Ginting  
 Judul TAS : PENGARUH KOSTUM PADA FILM *THE SECRET OF MOONACRE* TERHADAP PENCAPAIAN KOMPETENSI  
 NIM. : 11513241030  
 PENERAPAN PRINSIP DISAIN SISWA KELAS X DI SMKN 3 PURWOREJO

No.	Variabel	Saran/ Tanggapan
		① Harusnya di berikan penjelasan teknik menggambar
		detail model Busana tpt: : Karet, Lipat, Froa, dll.
		② penomoran di awal kulia proposi, Berangsur ke model
		Busana
	Komentar Umum/ Lain-lain :	

Yogyakarta, Februari 2015  
 Validator,



Dra. Yulifah Isnaniah  
 NIP. 19600702 198503 2 011

# **HASIL UJI PERHITUNGAN VALIDITAS INSTRUMENT**

## PENILAIAN DARI PARA AHLI

Aspek Materi Pembelajaran (Dosen 1)			
Skor Max	1	x 15 =	15
Skor Min	0	x 15 =	0
Jumlah Soal Valid	1	x 15 =	15
Rentang		=	15
Jumlah Kategori		=	2
Panjang Kelas Interval		=	7,5
Jumlah Skor		=	15
Panjang Kelas 2	15	/ 15 =	100,0%
Panjang Kelas 1	0	/ 15 =	0,0%
Layak dan andal	$(S_{min}+p) \leq S \leq S_{mak}$		
Tidak layak dan tidak andal	$S_{min} \leq S \leq (S_{min}+P-1)$		
Kategori		Skor	Prosentase
Layak	:	$8 \leq S \leq 15$	100,0%
Tidak layak	:	$0 \leq S \leq 7$	0,0%
Total			100,0%

### Aspek Materi Pembelajaran (Dosen 2)

Skor Max	1	x	15	=	15
Skor Min	0	x	15	=	0
Jumlah Soal Valid	1	x	15	=	15
Rentang				=	15
Jumlah Kategori				=	2
Panjang Kelas Interval				=	7,5
Jumlah Skor				=	15

Panjang Kelas 2	15	/	15	=	100,0%
Panjang Kelas 1	0	/	15	=	0,0%

Layak dan andal  $(S_{min}+p) \leq S \leq S_{mak}$   
 Tidak layak dan tidak andal  $S_{min} \leq S \leq (S_{min}+P-1)$

Kategori		Skor	Prosentase
Layak	:	$8 \leq S \leq 15$	100,0%
Tidaklayak	:	$0 \leq S \leq 7$	0,0%
Total			100,0%

### Aspek Materi Pembelajaran (Guru )

Skor Max	1	x	15	=	15
Skor Min	0	x	15	=	0
Jumlah Soal Valid	1	x	15	=	15
Rentang				=	15
Jumlah Kategori				=	2
Panjang Kelas Interval				=	7,5
Jumlah Skor				=	15

Panjang Kelas 2	15	/	15	=	100,0%
Panjang Kelas 1	0	/	15	=	0,0%

Layak dan andal  $(S_{min}+p) \leq S \leq S_{mak}$   
 Tidak layak dan tidak andal  $S_{min} \leq S \leq (S_{min}+P-1)$

Kategori		Skor	Prosentase
Layak	:	$8 \leq S \leq 15$	100,0%
Tidaklayak	:	$0 \leq S \leq 7$	0,0%
Total			100,0%

# **HASIL UJI VALIDITAS BUTIR SOAL TEST DENGAN *KORELASI PRODUCT MOMENT SPSS***

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Kognitif1	14,6250	23,983	,648	,904
Kognitif2	14,6875	24,096	,507	,907
Kognitif3	14,7500	23,667	,552	,906
Kognitif4	14,6250	24,783	,402	,909
Kognitif5	14,7500	23,533	,584	,905
Kognitif6	14,6875	24,096	,507	,907
Kognitif7	14,7500	24,333	,393	,910
Kognitif8	14,6250	24,250	,565	,906
Kognitif9	14,6250	24,783	,402	,909
Kognitif10	14,7500	23,667	,552	,906
Kognitif11	14,8125	23,496	,548	,906
Kognitif12	14,6250	23,983	,648	,904
Kognitif13	14,6250	24,250	,565	,906
Kognitif14	14,8125	23,229	,609	,905
Kognitif15	14,7500	24,333	,393	,910
Kognitif16	14,7500	22,867	,748	,901
Kognitif17	14,7500	23,133	,682	,903
Kognitif18	14,7500	23,267	,649	,904
Kognitif19	14,7500	24,067	,456	,909
Kognitif20	15,0000	22,533	,707	,902

# **HASIL UJI VALIDITAS ITEM LEMBAR OBSERVASI PENILAIAN SIKAP DENGAN *KORELASI***

## ***PRODUCT MOMENT SPSS***

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Afektif1	12,6875	4,629	,444	,775
Afektif2	12,7500	3,400	,741	,670
Afektif3	13,5000	4,267	,466	,773
Afektif4	12,6875	4,229	,622	,722
Afektif5	12,6250	4,383	,538	,748

# **HASIL UJI VALIDASI ITEM PENILAIAN UNJUK KERJA DENGAN *KORELASI PRODUCT***

## ***MOMENT SPSS***

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Psikomotorik1	38,1250	138,117	,492	,938
Psikomotorik2	38,3125	134,763	,651	,936
Psikomotorik3	39,7500	139,000	,494	,938
Psikomotorik4	38,8125	135,363	,707	,935
Psikomotorik5	39,8125	127,096	,785	,933
Psikomotorik6	39,6250	136,250	,567	,937
Psikomotorik7	39,1875	130,429	,498	,941
Psikomotorik8	40,1250	133,450	,689	,935
Psikomotorik9	39,0625	131,129	,816	,933
Psikomotorik10	39,6250	131,050	,712	,935
Psikomotorik11	39,5625	136,663	,510	,938
Psikomotorik12	39,3125	138,363	,616	,937
Psikomotorik13	40,2500	134,867	,628	,936
Psikomotorik14	40,1250	133,850	,666	,936
Psikomotorik15	40,2500	133,933	,681	,935
Psikomotorik16	39,9375	121,929	,891	,931
Psikomotorik17	40,1875	128,163	,769	,933
Psikomotorik18	39,7500	130,467	,758	,934
Psikomotorik19	38,9375	129,529	,587	,938
Psikomotorik20	38,9375	138,596	,470	,939



# **HASIL UJI PERHITUNGAN RELIABILITAS INSTRUMENT**

# **RELIABILITAS BUTIR SOAL TEST( KOGNITIF)**

## **DENGAN RUMUS KR- 20**

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	JML
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
2	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	15
3	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	15
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
5	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	16
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	19
7	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	7
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
9	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	10
10	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	6
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
12	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	9
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
16	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	12
	0.7	0.6	0.6	0.5	0.6	0.6	0.5	0.6	0.5	0.6	0.6	0.7	0.609	0.67	0.465	0.8	0.7	0.7	0.5	0.8	

# **HASIL UJI RELIABILITAS SOAL TEST ( KOGNITIF ) DENGAN RUMUS KR- 20**

## **Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	16	100,0
	Excluded <sup>a</sup>	0	,0
	Total	16	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

## **Reliability Statistics**

KR-20	N of Items
,910	20

Variabel	<i>KR.20</i>	Keterangan
Kognitif	0,910	Reliabel

## RELIABILITAS BUTIR LEMBAR OBSERVASI PENILAIAN SIKAP

### DENGAN RUMUS *ALFA CRONBACHS*

No	1	2	3	4	5	JML
1	4	3	3	2	3	15
2	4	4	3	4	3	18
3	4	4	3	4	4	19
4	3	4	3	4	4	18
5	3	4	3	4	4	18
6	3	3	3	4	4	17
7	3	3	2	3	3	14
8	3	3	2	3	3	14
9	4	4	4	4	4	20
10	3	2	2	3	2	12
11	4	4	1	3	4	16
12	2	2	2	3	3	12
13	3	3	3	3	3	15
14	4	4	3	4	4	19
15	3	2	2	3	4	14
16	4	4	2	3	3	16
	0.63	0.87	0.68	0.76	0.71	

**HASIL UJI RELIABILITAS LEMBAR OBSERVASI PENILAIAN SIKAP  
DENGAN RUMUS *ALFA CRONBACHS***

**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	16	100,0
	Excluded <sup>a</sup>	0	,0
	Total	16	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
,782	5

Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>	Keterangan
Afektif	0,782	Reliabel

# **RELIABILITAS PENILAIAN UNJUK KERJA ( PSIKOMOTOR )**

## **DENGAN RUMUS *ALFA CRONBACHS***

No	1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	JML
1	3	3	1	2	1	2	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	30
2	4	4	2	3	2	2	4	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	38
3	4	4	2	4	4	2	4	1	3	2	2	3	1	2	2	4	1	3	4	4	56
4	3	3	2	2	2	2	4	1	3	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	38
5	4	4	3	3	4	3	4	2	4	3	2	3	4	4	1	4	4	2	3	3	64
6	2	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	3	27
7	3	3	1	2	1	2	1	1	2	1	1	3	1	1	1	1	1	1	3	2	32
8	3	2	2	3	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	31
9	4	4	2	4	3	4	3	4	4	4	3	3	2	2	4	4	4	4	4	3	69
10	4	4	2	3	1	1	4	2	2	3	3	2	1	1	2	2	1	2	4	4	48
11	4	4	1	3	1	2	1	1	3	2	3	2	1	1	1	1	1	3	4	3	42
12	4	3	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	34
13	2	2	2	2	1	2	2	2	3	3	3	2	1	1	1	1	1	2	3	3	39
14	4	4	2	3	2	1	3	1	3	1	3	2	2	1	1	1	1	2	4	2	43
15	4	3	1	3	1	2	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	3	34
16	3	3	3	3	2	1	1	2	2	2	2	3	1	2	1	1	1	2	3	2	40
	0.54	0.69	0.53	0.73	0.82	0.61	0.58	0.72	0.84	0.75	0.56	0.65	0.67	0.7	0.72	0.91	0.8	0.79	0.65	0.52	

## HASIL UJI RELIABILITAS PENILAIAN UNJUK KERJA ( PSIKOMOTOR)

### DENGAN RUMUS *ALFA CRONBACHS*

#### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	16	100,0
	Excluded <sup>a</sup>	0	,0
	Total	16	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,939	20

Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>	Keterangan
Psikomotor	0,939	Reliabel





**SILABUS MATA PELAJARAN**  
**DASAR DESAIN ( Pre-Test )**

Satuan Pendidikan : Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)

Program Studi keahlian: Tata Busana

**Kelas /Semester : X / 2**

- KI 1) : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya  
 KI 2) : Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia  
 KI 3) : Memahami dan menerapkan pengetahuan factual, konseptual, dan procedural dalam pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah  
 KI 4) : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
1.1 Menghayati nilai-nilai ajaran agama dan kepercayaan dalam kehidupan bermasyarakat sebagai amanat untuk kemaslahatan umat manusia	3.5.1 Pengertian prinsip disain 3.5.2 Macam-macam prinsip disain	<b>Mengamati</b> Mengamanti kostum pada <i>hand out</i>  <b>Menanya</b> Menanyakan hal yang berkaitan dengan macam-macam prinsip disain	<b>Tugas</b> Mendisain busana wanita dengan menerapkan prinsip disain sesuai dengan <i>handout</i> tentang prinsip disain  <b>Observasi</b>	<b>6</b>	Handout tentang prinsip disain
2.1. Mengamalkan sikap cermat, jujur ,teliti dan tanggung jawab dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi	3.5.3 Macam-macam prinsip disain				

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
<p>sikap dalam melakukan pekerjaan</p> <p>2.2. Menghayati pentingnya kerjasama dan toleransi dalam hidup bermasyarakat</p> <p>2.3. Mengamalkan nilai dan budaya demokrasi dengan mengutamakan prinsip musyawarah mufakat</p> <p>2.4. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari</p> <p>3.5. Mendeskripsikan prinsip desain</p>	<p>sesuai kostum pada film <i>The Secret of Moonacre</i></p> <p>4.5.1 Menggunakan alat dan bahan mendisain</p> <p>4.5.2 Mendisain busana pesta dengan menerapkan prinsip-prinsip desain</p>	<p>Menanyakan hal yang berkaitan dengan macam-macam prinsip disain dan kostum sesuai <i>handout</i></p> <p><b>Eksperimen</b> Mencari contoh busana yang menunjukkan penerapan prinsip desain</p> <p>Mendiskusikan prinsip desain pada busana secara berkelompok</p> <p>Mengeluarkan pendapat dalam pembelajaran Menghargai pendapat teman dalam pembelajaran</p> <p><b>Asosiasi</b> Menggunakan alat dan bahan mendisain</p> <p>Menggambar penerapan prinsip desain pada pembuatan disain busana wanita</p>	<p>Pengisian skor pada lembar penilaian teman sejawat</p> <p><b>Tes</b> Tes tertulis bentuk pilihan ganda</p>		
4.5. Menerapkan prinsip desain pada benda					

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
		<p>Membuat laporan</p> <p><b>Komunikasi</b> Mempresentasikan hasil diskusi</p>			

**SILABUS MATA PELAJARAN**  
**DASAR DESAIN ( *Post-Test* )**

Satuan Pendidikan : Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)

Program Studi keahlian: Tata Busana

**Kelas /Semester : X / 2**

- KI 1) : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya  
 KI 2) : Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia  
 KI 3) : Memahami dan menerapkan pengetahuan factual, konseptual, dan procedural dalam pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab phenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah  
 KI 4) : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
1.1 Menghayati nilai-nilai ajaran agama dan kepercayaan dalam kehidupan bermasyarakat sebagai amanat untuk kemaslahatan umat manusia	3.5.4 Pengertian prinsip disain 3.5.5 Macam-macam prinsip disain	<b>Mengamati</b> Mengamati kostum pada film <i>The Secret of Moonacre</i>  <b>Menanya</b> Menanyakan hal yang berkaitan dengan macam-macam prinsip disain	<b>Tugas</b> Mendisain busana wanita dengan menerapkan prinsip disain sesuai dengan kostum pada film <i>The Secret of Moonacre</i>  <b>Observasi</b>	<b>6</b>	Handout tentang prinsip disain  Film <i>The Secret of Moonacre</i>
2.1. Mengamalkan sikap cermat, jujur, teliti dan tanggung jawab dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi	3.5.6 Macam-macam prinsip disain				

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
<p>sikap dalam melakukan pekerjaan</p> <p>2.2. Menghayati pentingnya kerjasama dan toleransi dalam hidup bermasyarakat</p> <p>2.3. Mengamalkan nilai dan budaya demokrasi dengan mengutamakan prinsip musyawarah mufakat</p> <p>2.4. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari</p> <p>3.5. Mendeskripsikan prinsip desain</p> <p>4.6. Menerapkan prinsip desain pada benda</p>	<p>sesuai kostum pada film <i>The Secret of Moonacre</i></p> <p>4.5.1 Menggunakan alat dan bahan mendisain</p> <p>4.5.2 Mendisain busana pesta dengan menerapkan prinsip-prinsip desain</p>	<p>Menanyakan hal yang berkaitan dengan macam-macam prinsip disain sesuai dengan kostum pada film <i>The Secret of Moonacre</i></p> <p><b>Eksperimen</b> Mencari contoh dalam busana yang menunjukkan penerapan prinsip desain dalam kostum film</p> <p>Mendiskusikan prinsip desain pada busana secara berkelompok</p> <p>Mengeluarkan pendapat dalam pembelajaran Menghargai pendapat teman dalam pembelajaran</p> <p><b>Asosiasi</b> Menggunakan alat dan bahan mendisain</p> <p>Menggambar penerapan</p>	<p>Pengisian skor pada lembar penilaian teman sejawat</p> <p><b>Tes</b> Tes tertulis bentuk pilihan ganda</p>		

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
		prinsip desain pada pembuatan disain busana wanita  Membuat laporan  <b>Komunikasi</b> Mempresentasikan hasil diskusi			

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

<b>Sekolah</b>	<b>: SMK N 3 Purworejo</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>: Dasar Disain</b>
<b>Kelas/Semester</b>	<b>: X/ 2</b>
<b>Pertemuan</b>	<b>: 1- 4</b>
<b>Materi Pokok</b>	<b>: Prinsip Disain</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: @ 3 <del>×</del> 45 menit</b>

---

**A. Kompetensi Inti (KI)**

- KI-1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- KI-2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI-3 : Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- KI-4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif dan mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung

**B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi**

No	Kompetensi Dasar	Indikator
3.5	Mendeskripsikan prinsip disain	3.5.1 Menjelaskan Pengertian prinsip disain 3.5.2 Menyebutkan macam- macam prinsip disain 3.5.3 Menjelaskan macam- macam prinsip disain yaitu prinsip Perbandingan dan Pusat perhatian
4.5	Menerapkan prinsip disain pada benda	4.5.1 Menggunakan alat dan bahan mendisain. 4.5.2 Mendisain busana pesta dengan menerapkan prinsip-prinsip disain

**C. Tujuan Pembelajaran**

Melalui proses pengamatan, bertanya, eksperimen, asosiasi serta komunikasi siswa dapat:

1. Melalui mengamati handout tentang prinsip disain siswa dapat menjelaskan pengertian prinsip disain dengan benar
2. Melalui mengamati handout tentang prinsip disain siswa dapat menyebutkan macam- macam prinsip disain dengan tepat
3. Melalui mengamati handout tentang prinsip disain siswa dapat menjelaskan macam- macam prinsip disain yaitu prinsip Perbandingan dan Pusat perhatian dengan benar
4. Melalui melakukan praktek mendisain dengan menerapkan prinsip disain siswa dapat menggunakan alat dan bahan mendisain dengan tepat
5. Melalui mengamati contoh kostum pada handout siswa dapat mendisain busana pesta dengan menerapkan prinsip- prinsip disain

**D. Materi Pembelajaran**

1. Pengertian prinsip disain





	kelompok belajar	
Inti	Mengamati :	
	1. Siswa mengamati kostum dan materi prinsip disain pada handout	20 menit
	Menanya:	
	1. Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru tentang pengertian prinsip disain serta prinsip perbandingan dan pusat perhatian	5 menit
	2. Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa tentang pengetahuan dan keterampilan apa yang mereka miliki tentang prinsip disain	
	Eksperimen:	
	1. Mencari contoh busana yang menunjukkan penerapan prinsip desain 2. Siswa berdiskusi dengan kelompok mengenai pengertian prinsip disain dan prinsip perbandingan dan pusat perhatian	5 menit
	Asosiasi:	
	1. Siswa menggambar dengan menerapkan prinsip perbandingan dan pusat perhatian pada busana wanita 2. Siswa membuat laporan hasil diskusi mengenai materi prinsip disain	45 menit
	Komunikasi:	
	1. Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok mengenai pengertian prinsip disain dan prinsip perbandingan dan pusat perhatian	5 menit

Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari dengan merespon pertanyaan guru yang sifatnya menuntun dan menggali.</li> <li>2. Siswa merefleksi penguasaan materi yang telah dipelajari dengan membuat catatan penguasaan materi.</li> <li>3. Siswa mendengarkan arahan guru untuk materi pada pertemuan berikutnya.</li> </ol>	5 menit
---------	---	---------

## **Pertemuan 2**

**Jam pelajaran: 3@45 menit**

### **B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi**

No	Kompetensi Dasar	Indikator
3.5	Mendeskripsikan prinsip disain	3.5.1 Menjelaskan Pengertian prinsip disain 3.5.2 Menyebutkan macam- macam prinsip disain 3.5.3 Menjelaskan macam- macam prinsip disain yaitu prinsip irama, harmoni dan keseimbangan
4.5	Menerapkan prinsip disain pada benda	4.5.1 Menggunakan alat dan bahan mendisain. 4.5.2 Mendisain busana pesta dengan menerapkan prinsip- prinsip disain

### **C. Tujuan Pembelajaran**

Melalui proses pengamatan, bertanya, eksperimen, asosiasi serta komunikasi siswa dapat:

1. Melalui mengamati handout tentang prinsip disain siswa dapat menjelaskan macam- macam prinsip disain yaitu prinsip irama,

harmoni dan keseimbangan dengan benar

2. Melalui melakukan praktek mendisain dengan menerapkan prinsip disain siswa dapat menggunakan alat dan bahan mendisain dengan tepat
3. Melalui mengamati contoh kostum pada handout siswa dapat mendisain busana pesta dengan menerapkan prinsip- prinsip disain

#### **D. Materi Pembelajaran**

1. Macam- macam prinsip disain
  - c. Irama
  - d. Harmoni
  - e. Keseimbangan
2. Alat dan bahan untuk mendisain
3. Penerapan prinsip disain sesuai kostum pada *handout*

#### **E. Metode Pembelajaran**

1. Pendekatan : Siswa Belajar Aktif
2. Model Pembelajaran : *Cooperative Learning*
3. Metode : Tanya Jawab, Penugasan, Diskusi dan Pengamatan

#### **F. Alat/Media/Bahan**

1. Alat : Pensil 2B, Penghapus, Pensil Warna
2. Media : Hand out
3. Bahan : Kertas gambar A4

## G. Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Siswa berdoa dan merespon salam sebelum belajar	5 menit
	2. Siswa memberikan respon ketika di cek kehadirannya 3. Siswa melakukan pre-test tentang materi prinsip irama, harmoni dan keseimbangan	45 menit
Inti	Mengamati :	20 menit
	1. Siswa mengamati kostum dan materi prinsip disain pada handout	
	Menanya:	5 menit
	1. Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru tentang pengertian prinsip disain serta prinsip perbandingan dan pusat perhatian 2. Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa tentang pengetahuan dan keterampilan apa yang mereka miliki tentang prinsip disain	
	Eksperimen:	5 menit
	1. Mencari contoh busana yang menunjukkan penerapan prinsip desain 2. Siswa berdiskusi dengan kelompok mengenai pengertian prinsip disain dan prinsip irama, harmoni dan keseimbangan	
	Asosiasi:	45 menit
	1. Siswa menggambar dengan menerapkan prinsip irama, harmoni dan	

	<p>keseimbangan pada busana wanita</p> <p>2. Siswa membuat laporan hasil diskusi mengenai materi prinsip disain</p> <p>Komunikasi:</p> <p>1. Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok mengenai pengertian prinsip disain dan prinsip perbandingan dan pusat perhatian</p>	5 menit
Penutup	<p>1. Siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari dengan merespon pertanyaan guru yang sifatnya menuntun dan menggali.</p> <p>2. Guru memberi penguatan terhadap kesimpulan yang disampaikan oleh siswa dengan cara menugaskan siswa untuk mendalami materi di rumah</p> <p>3. Siswa merefleksi penguasaan materi yang telah dipelajari dengan membuat catatan penguasaan materi.</p> <p>4. Siswa mendengarkan arahan guru untuk materi pada pertemuan berikutnya.</p>	5 menit

### Pertemuan 3

**Jam pelajaran: 6@45 menit**

#### **B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi**

No	Kompetensi Dasar	Indikator
3.5	Mendeskripsikan prinsip disain	<p>3.5.1 Menjelaskan Pengertian prinsip disain</p> <p>3.5.2 Menyebutkan macam- macam prinsip disain</p> <p>3.5.3 Menjelaskan macam- macam prinsip disain sesuai kostum</p>

		pada film <i>The Secret of Moonacre</i>
4.5	Menerapkan prinsip disain pada benda	4.5.1 Menggunakan alat dan bahan mendisain. 4.5.2 Mendisain busana pesta dengan menerapkan prinsip-prinsip disain

### C. Tujuan Pembelajaran

Melalui proses pengamatan, bertanya, eksperimen, asosiasi serta komunikasi siswa dapat:

1. Melalui mengamati handout tentang prinsip disain siswa dapat menjelaskan pengertian prinsip disain.
2. Melalui mengamati handout tentang prinsip disain siswa dapat menyebutkan macam-macam prinsip disain
3. Melalui mengamati handout tentang prinsip disain siswa dapat menjelaskan macam-macam prinsip disain sesuai kostum pada film *The Secret of Moonacre*
4. Melalui melakukan praktek menerapkan prinsip disain siswa dapat menggunakan alat dan bahan mendisain dengan benar
5. Melalui mengamati kostum pada film *The Secret of Moonacre* siswa dapat mendisain busana pesta dengan menerapkan prinsip-prinsip disain

### D. Materi Pembelajaran

1. Pengertian prinsip disain
2. Macam-macam prinsip disain
  - a. Keselarasan
  - b. Perbandingan
  - c. Keseimbangan
  - d. Irama
  - e. Pusat perhatian
3. Macam-macam prinsip disain sesuai kostum pada film *The Secret of Moonacre*

4. Alat dan bahan untuk mendisain
5. Penerapan prinsip disain berdasar kostum pada film *The Secret Of Moonacre*

**E. Metode Pembelajaran**

1. Pendekatan : Siswa Belajar Aktif
2. Model Pembelajaran : *Cooperative Learning*
3. Metode : Tanya Jawab, Penugasan, Diskusi dan Pengamatan

**F. Alat/Media/Bahan**

1. Alat : Pensil 2B, Penghapus, Pensil Warna
2. Media :
  - Hand out
  - Film *The Secret of Moonacre*
3. Bahan : Kertas gambar A4



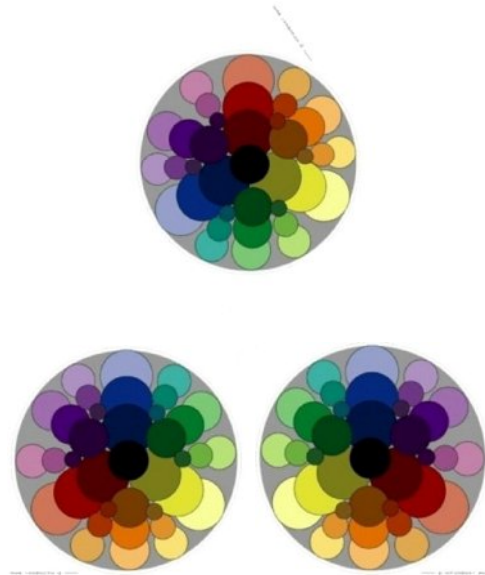
## G. Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa merespons salam dan pertanyaan dari guru berhubungan dengan kondisi dan pembelajaran sebelumnya</li> <li>2. Siswa menerima informasi tentang pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan materi yang memiliki keterkaitan dengan materi sebelumnya</li> </ol>	5 menit
Inti	<p>Mengamati :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mengamati kostum pada film <i>The Secret of Moonacre</i></li> <li>2. Siswa mengamati handout mengenai prinsip disain</li> </ol> <p>Menanya:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa bertanya kepada guru tentang macam- macam prinsip disain sesuai kostum pada film <i>The Secret of Moonacre</i></li> <li>2. Guru bertanya kepada siswa tentang pengetahuan dan keterampilan apa yang mereka miliki tentang macam- macam prinsip disain sesuai kostum pada film <i>The Secret of Moonacre</i></li> </ol> <p>Eksperimen:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mencari contoh kostum yang menunjukkan penerapan prinsip desain</li> <li>2. Siswa berdiskusi dengan kelompok mengenai materi prinsip disain</li> </ol> <p>Asosiasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa menggambar dengan menerapkan</li> </ol>	<p>125 menit</p> <p>10 menit</p> <p>10 menit</p> <p>60 menit</p>



## HAND OUT

### PRINSIP DISAIN



**SMK NEGERI 3 PURWOREJO**

**A. KOMPETENSI DASAR**

1. Mendeskripsikan prinsip disain
2. Menerapkan prinsip disain pada benda

**B. INDIKATOR**

1. Menjelaskan Pengertian prinsip disain
2. Menyebutkan macam- macam prinsip disain
3. Menjelaskan macam- macam prinsip disain sesuai kostum pada film *The Secret of Moonacre*
4. Menerapkan prinsip disain pada pembuatan disain busana wanita

**C. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Siswa mampu menjelaskan pengertian prinsip disain
2. Siswa mampu menyebutkan macam- macam prinsip disain
3. Siswa mampu menjelaskan macam- macam prinsip disain sesuai kostum pada film *The Secret of Moonacre*
4. Siswa mampu menerapkan prinsip disain pada pembuatan disain busana wanita

**D. MATERI AJAR****PRINSIP DISAIN**

Sebuah desain tidak mungkin tercipta tanpa ada unsur-unsur pembentuknya, dan tidak akan indah atau menarik dilihat tanpa mempertimbangkan prinsip-prinsip disain. Prinsip-prinsip disain adalah cara untuk menggunakan, mengkombinasikan, dan menyusun unsur-unsur desain dengan prosedur tertentu sehingga dapat memberikan efek-efek tertentu. Oleh karena itu apabila prinsip disain diterapkan pada sebuah disain busana dengan benar, maka akan tercipta busana yang indah.

Dengan pengetahuan tentang prinsip disain ini, diharapkan siswa dapat membuat disain busana dengan baik dan benar. Apa saja yang tergolong prinsip disain ini akan dibahas dalam handout ini.

## 1. Prinsip – Prinsip Disain

Prinsip disain dalam busana adalah cara yang digunakan untuk menyusun unsur – unsur disain busana agar tercipta perpaduan yang memberikan efek tertentu yang lebih baik dan menarik. Adapun prinsip – prinsip dalam mendisain busana yaitu

### a. Harmoni

Harmoni adalah prinsip disain yang memunculkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek atau ide. Pengertian ini dapat dikatakan juga adanya keselarasan serta kesan kesesuaian antara bagian yang satu dengan yang lain dalam suatu benda atau antara benda satu dengan benda lain yang dipadukan. Dalam suatu bentuk, harmonisasi dapat dicapai melalui kesesuaian setiap unsur yang membentuknya.

Keselarasan pada disain busana dapat melalui aspek selaras dalam garis dan bentuk, selaras dalam tekstur, dan selaras dalam warna.

Keselarasan dalam suatu desain dapat dicapai dengan beberapa cara, yaitu:

#### a) Keselarasaan dalam Garis dan Bentuk

Keselarasan dalam garis dan bentuk pada busana, misalnya bentuk kerah bulat dan bentuk saku membulat pada sudutnya.

Bentuk penerapan prinsip harmoni pada kostum di film *The Secret of Moonacre* dapat dilihat dari keserasian dalam bentuk dan garis, misalnya jika bentuk kerung leher segitiga, maka bentuk kerah variasi nya pun juga akan segitiga meruncing, semakin harmoni dengan bentuk garis pinggang, peplum dan bentuk pergelangan tangan yang meruncing. Harmoni dalam garis dapat berupa garis princes pada badan gaun yang diikuti dengan garis potongan pada lengan panjang seperti lengan jas. Perhatikan **Gambar 2!**

Selain itu, terdapat keselarasan bentuk pada panjang atau pendek gaun dengan pelengkap busananya. Jika terdapat hiasan pada satu bagian busana seperti renda, kerutan atau draperi, maka hiasan tersebut harus juga terdapat pada bagian lain dalam busana agar terjadi keserasian, perhatikan **Gambar 1**, kerutan yang dibuat dengan teknik draping pada bawah gaun disesuaikan dengan bentuk pita yang di drap pada belakang gaun.

Penerapan prinsip harmoni yang paling sering diterapkan yaitu kesesuaian antara bentuk kerung leher dengan kerah serta garis pinggang gaun. Selain itu, keselarasan dalam menerapkan hiasan pada gaun seperti penggunaan renda pada 2 bagian dalam satu 1 gaun.

#### b) Keselarasan Dalam Tekstur

Tekstur yang kasar tidak dapat dikombinasikan dengan tekstur yang halus. Pengkombinasian tekstur dalam model busana harus serasi sehingga busana lebih menarik.

Pada film *The Secret of Moonacre*, terdapat keserasian antara tekstur bahan utama dengan bahan pendukung busana, dimana jika tekstur bahan utamanya adalah mengkilap maka bahan pendukung busana juga harus sejenis teksturnya, yaitu mengkilap atau halus seperti chiffon atau bledru agar busana menjadi lebih menarik. Perhatikan **Gambar 1**, seluruh hiasan pada gaun menggunakan bahan bertekstur mengkilap menyesuaikan dengan bahan gaunnya yang mengkilap juga.



**Gambar 1**



**Gambar 2**

Penerapan prinsip harmoni dalam tekstur yang paling banyak pada kostum film yaitu, keserasian bahan pelengkap yang mengkilap dengan bahan gaun yang mengkilap juga.

c) Keselarasan dalam Warna

Keselarsan dalam warna akan dicapai dengan tidak menggunakan terlalu banyak warna. Pedoman yang lebih dari tiga warna bahkan dua sudah cukup.

Kostum pada film *The Secret of Moonacre* menggunakan keserasian dalam 3 atau 2 warna. Agar busana menjadi menarik, maka dalam pemilihan warna, lebih baik menggunakan maksimal 3 kombinasi warna yang bergradasi, contohnya, **Gambar 1** menggunakan 2 kombinasi warna standar yaitu putih tulang dan merah, kemudian gambar 2 mekombinasikan warna biru dengan oren. **Gambar 3**, mekombinasikan warna peach, pink dan pink tua

Dalam hal warna, paling banyak menerapkan 2 warna yang bergradasi atau standar dalam 1 gaun.

b. Perbandingan

Perbandingan disebut juga dengan proporsi. Perbandingan bertujuan untuk memperoleh suatu susunan yang menarik caranya dengan menciptakan perbandingan objek yang satu dengan yang objek lainnya yang dipadukan secara proporsional. Selain itu perbandingan dalam disain busana juga digunakan untuk menampakkan lebih besar atau lebih kecil dan memberi hubungan satu dengan yang lain yaitu pakaian dan si pemakainya.

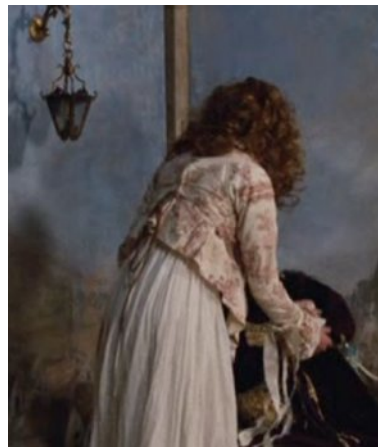
Perbandingan atau proporsi pada desain busana dapat dilakukan pada satu atau semua dari tiga macam, antara lain:

- a) Proporsi diantara bagian-bagian dari suatu desain seperti proporsi dalam satu model rok dan blus atau celana dengan kemeja. Proporsi diantara bagian-bagian dari suatu desain ini dapat pula berupa proporsi warna yang dikombinasikan dengan warna lain seperti satu warna polos dengan warna yang bercorak.

Berdasar kostum pada film *The Secret of Moonacre*, Jika busana terdiri dari 2 bagian, maka perbandingan busana utama harus lebih terlihat dominan dibanding dengan bagian busana lainnya, misalnya gaun lebih panjang dibanding dengan *Outer* nya (**Gambar 4**)



**Gambar 3.**



**Gambar 4.**

Perhatikan **Gambar 4**, terdapat proporsi antara *outer* bermotif dengan gaun putih polos dalam satu busana sehingga tercipta keserasian.

Penerapan proporsi pada bagian ini banyak diterapkan pada perbandingan ukuran antara 2 bagian busana dalam 1 gaun, contoh **Gambar 4**.

- b) Proporsi dari keseluruhan bagian suatu desain, dapat dicontohkan dengan memperbandingkan keseluruhan busana dengan adanya warna yang gelap dan terang, yang polos dan yang bercorak, adanya rompi yang bercorak atau gelap pada suatu desain, dan lain-lain.

Dalam kostum film *The Secret of Moonacre*, untuk mendapatkan kesan proporsi melangsingkan, maka corak yang digunakan dalam bahan busana tidak besar. Perhatikan **Gambar 5**, detail dari kostum pada **Gambar 1**!



**Gambar 5.**



**Gambar 6.**

Selain itu, terdapat perbandingan bahan polos lebih dominan dibanding bahan motif, perbandingan penggunaan warna gelap lebih dominan dibanding dengan penggunaan warna terang sehingga busana terlihat lebih menyenangkan perhatikan **Gambar 6**!

Pada kostum film ini, banyak menggunakan proporsi antara penggunaan warna gelap lebih dominan dibanding dengan warna terang pada bahan gaun.



- c) Proporsi tatanan busana dan pelengkapanya seperti adanya bentuk dan ukuran suatu desain dan yang melengkapinya ketika busana dipergunakan. Sebagai contoh perbandingan antara ukuran *craft* , dasi, bros, atau *corsage* dengan keseluruhan busana, atau benda lainnya yang dapat melengkapi busana.



Contoh penerapan prinsip proporsi ini dapat dilihat pada **Gambar 7**, Perbandingan ukuran hiasan kostum hiasan lebih kecil dibanding ukuran busana keseluruhan. Selain itu, pelengkap busana seperti selendang pada **Gambar 8**, menunjukkan perbandingan bentuk pelengkap busana yang melangsai dengan bentuk gaun yang menyapu lantai, ukuran selendang pun lebih kecil dibanding dengan gaun keseluruhan. Kebanyakan kostum pada film, perbandingan hiasan busana lebih kecil daripada gaun.

**Gambar 7.**



**Gambar 8.**

c. Keseimbangan

Keseimbangan antar bagian dalam suatu disain sangat diperlukan untuk menghasilkan susunan yang menarik. Prinsip keseimbangan dalam disain terdiri atas dua hal, yaitu keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris.

Keseimbangan simetris jika antara unsur bagian kanan dan kiri suatu disain adalah sama jaraknya dari pusat. Keseimbangan simetris ini memberi kesan rapi. Sedangkan keseimbangan asimetris jika terdapat unsur – unsur bagian kanan dan kiri suatu disain jaraknya dari garis tengah atau pusat tidak

sama, melainkan diimbangi oleh salah satu unsur lainnya. Keseimbangan asimetris memberi kesan lebih lembut, lemah gemulai, dan bervariasi terutama cocok untuk bahan – bahan yang lembut.

Ada dua macam untuk memperoleh keseimbangan yaitu simetris dan asimetris:

a) Keseimbangan Simetris



**Gambar 9.**

Jika unsur-unsur bagian kiri dan bagian kanan suatu desain sama jaraknya dari pusat.

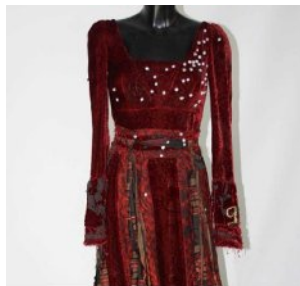
Perhatikan **Gambar 9**, keseimbangan simetris terdapat pada lengan, kerah dan *peplum* gaun.

Keseimbangan simetris yang paling banyak diterapkan pada kostum film yaitu, keseimbangan simetris pada lengan.

b) Keseimbangan Asimetris

Jika unsur-unsur bagian kiri dan bagian kanan suatu desain berbeda atau unsur hanya terdapat pada kanan atau kiri saja dalam satu gaun, namun diimbangi dengan suatu unsur lain.

Pada **Gambar 10**, salah satu contoh keseimbangan asimetris terlihat pada hiasan payet di dada kostum yang hanya terdapat pada bagian kiri kostum saja, selain itu, bordir berwarna emas yang hanya terdapat pada bagian lengan kiri kostum. Keseimbangan asimetris yang paling banyak diterapkan pada kostum film yaitu, keseimbangan asimetris pada hiasan busana.



**Gambar 10.**

d. Irama

Irama disain dapat dirasakan melalui efek visual. Irama menimbulkan kesan gerak gemulai yang menyambung dari bagian yang satu ke bagian yang lain pada suatu benda sehingga akan membawa pandangan mata berpindah – pindah dari suatu bagian ke bagian lainnya. Akan tetapi, tidak semua gerakan dapat menimbulkan irama. Irama dapat diciptakan melalui beberapa hal, antara lain pengulangan bentuk secara teratur, perubahan atau peralihan ukuran, dan pancaran atau radiasi.

ada empat macam cara untuk menghasilkan irama dalam disain busana yaitu:

a) Pengulangan

Suatu cara untuk menghasilkan irama adalah pengulangan garis. Irama yang dihasilkan dengan pengulangan garis antara lain pengulangan garis lipit, renda, dan kancing yang membentuk jalur. Selain pengulangan garis dapat juga dicapai pengulangan dalam warna atau bentuk.

Irama adalah gerak yang ditimbulkan oleh unsur-unsur yang disusun secara berdampingan.



Penjelasan prinsip disain Irama yang dapat diamati dari kostum pada film *The Secret of Moonacre* yaitu pengulangan garis lipit pada bawah gaun sehingga tercipta jalur lipit- lipitan, perhatikan **Gambar 11!**

**Gambar 11.**

Pengulangan juga dapat diterapkan pada hiasan busana seperti renda yang ada pada kerung leher serta di pergelangan lengan panjang dalam satu busana, perhatikan kostum pada **Gambar 12.**

**Gambar 13** menunjukkan pengulangan dalam bentuk warna. Kostum pada film, kebanyakan menerapkan prinsip pengulangan warna dalam satu gaun.



**Gambar 12.**



**Gambar 13.**

**b) Radiasi**

Garis pada pakaian yang memancar dari pusat perhatian menghasilkan irama yang disebut radiasi. Garis-garis radiasi pada busana terdapat pada kerut-kerut yang memancar dari garis lengkung.

Pada kostum pada film *The Secret of Moonacre*, Irama juga di dapat dengan pemakaian hiasan payet pada kostum, maka penerapan prinsip irama dengan cara radiasi adalah cara paling tepat, payet disusun memancar dari jarak rapat ke jarang, Perhatikan **Gambar 14!**

Pada kostum pada film, kebanyakan menerapkan prinsip radiasi berupa hiasan bordir dan payet dalam gaun



**Gambar 14.**

**c) Peralihan Ukuran**

Pengulangan dari ukuran besar ke ukuran kecil atau sebaliknya akan menghasilkan irama yang disebut peralihan ukuran atau gradation.

Jika dalam busana ingin diberi hiasan atau pelengkap busana berbentuk pita maka irama dapat dicapai dengan cara peralihan ukuran, pita bagian belakang gaun dibentuk dengan cara semakin ke bawah pita semakin melebar, perhatikan **Gambar 15.**



**Gambar 15.**



**Gambar 16.**



**Gambar 17.**

Lalu ukuran hiasan renda dibentuk sedemikian rupa agar tercipta suatu irama, perhatikan **Gambar 16**, hiasan renda pada kerung leher gaun. Contoh lain, ukuran bordiran bunga dibuat bergradasi dari ukuran besar ke ukuran sedang, perhatikan **Gambar 17**!

Peralihan ukuran hiasan bordir dalam busana merupakan bentuk penerapan peralihan ukuran paling banyak pada kostum di film.

**d) Pertentangan**

Pertemuan antara garis tegak lurus dan garis mendatar pada lipit-lipit atau garis hias adalah contoh pertentangan atau kontras. Kain kotak-kotak atau lipit-lipit juga merupakan contoh pertentangan.

Berdasarkan kostum pada film *The Secret of Moonacre*, bentuk penerapan pertentangan dapat dilihat pada **Gambar 18**, yaitu pertentangan garis: pertemuan garis lipit yang vertical dengan garis potongan bawah gaun yang horizontal, selain itu, **Gambar 19** menunjukkan ada nya pertentangan warna, yaitu warna merah dengan warna putih.

Penerapan prinsip pertentangan yang paling banyak pada kostum film yaitu, pertentangan garis princes dengan garis pinggang gaun.



**Gambar 18.**



**Gambar 19.**

**e) Pusat perhatian**

Pusat perhatian (centre of interest) dapat berupa aksen yang secara otomatis membawa mata pada sesuatu yang terpenting dalam suatu disain busana. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, antara lain sebagai berikut.

**1) Jenis Aksen**

Pusat perhatian pada kostum film *The secret of moonacre* kebanyakan berupa hiasan busana seperti bros, payet, pita, bulu- bulu, renda, kerutan atau bordiran, perhatikan contoh **Gambar 20**, aksen berupa payet manik- manik.

Jenis hiasan yang paling sering digunakan dalam kostum, yaitu berupa hiasan bordir.

2) Ukuran aksen

Ukuran pusat perhatian kostum pada film *The Secret of Moonacre*, tidak lebih besar dari ukuran gaunnya, namun jumlah aksen juga menentukan posisinya sebagai pusat perhatian dalam suatu gaun. Perhatikan **Gambar 21**, aksen berupa bulu- bulu berbentuk *shawl*, ukuran nya tidak lebih besar dari gaun.

Kebanyakan ukuran hiasan pada kostum tidak lebih besar dari ukuran gaun secara keseluruhan.



**Gambar 20.**



**Gambar 21.**

3) Jumlah Aksen

Hiasan busana tersebut boleh satu atau lebih dalam satu busana namun harus ada satu hiasan yang terlihat lebih menarik daripada bagian lainnya. Perhatikan **Gambar 16**, terdapat renda pada kerung leher dan terdapat hiasan *corsage* pada dada gaun. Namun yang lebih menarik diantara kedua aksen tersebut adalah renda pada kerung leher gaun. Karena warna *corsage* yang menyatu dengan gaun sehingga kurang menarik perhatian.

Kebanyakan Jumlah aksen pada gaun adalah 2 jenis, namun hanya satu saja yang menjadi pusat perhatian dari gaun tersebut.

4) Cara Menempatkan Aksen

Penempatan hiasan juga menjadi penentu dari pusat perhatian. Perhatikan **Gambar 21**, tempat aksen berada di leher begitu juga **Gambar 20**, sehingga aksen mudah ditangkap oleh mata penonton. Pusat perhatian dapat diletakkan

pada bagian belakang gaun ( **Gambar 22** ) , hiasan kepala yang berupa mahkota dengan bahan tulle nya ( **Gambar 23**)

Dalam kostum film *the secret of moonacre*, pusat perhatian yang paling sering digunakan yaitu bordiran bunga yang letaknya di dada busana atau sepanjang tengah muka busana.

Pusat perhatian merupakan prinsip disain yang paling penting dalam suatu busana, karena setiap pusat perhatian akan memberikan ciri khas tersendiri bagi busana tersebut..



**Gambar 22**



**Gambar 23.**



**1. SUBYEK PENELITIAN****DAFTAR HADIR SISWA DALAM PENELITIAN**

TINGKAT : X BUSANA BUTIK 2  
KOMPETENSI KEAHLIAN : BUSANA BUTIK  
MATA PELAJARAN : DASAR DISAIN  
HARI : JUMAT

No	NAMA SISWA	PERTEMUAN		
		6 MARET	20 MARET	27 MARET
1	AISA HIKMAWATI	√	√	√
2	AKFILY SA'IDAH	√	√	√
3	DWI NUR. A. P	√	√	√
4	DWI YULIANI	√	√	√
5	EKA REGIANA	√	√	√
6	ERI ASTUTI	√	√	√
7	FAJRIA CHISHANI	√	√	√
8	FENI SARIYATI	√	√	√
9	FITRI PRIHATINIWATI	√	√	√
10	GAYUH KURNIAWATI	√	√	√
11	HANA CHAERUNISA	√	√	√
12	IKA DEWI. W.	√	√	√
13	IRMA WIDIASTUTI	√	√	√
14	ISNINA NUR. R	√	√	√
15	LUVITA ISMI	√	√	√
16	MERRY SETYOWATI	√	√	√
17	METTY OKTAVIANI	√	√	√
18	NURISNAINI	√	√	√
19	PENI SAFITRI	√	√	√
20	RAHMAWATI	√	√	√
21	RATNA FAUZIAH.S.	√	√	√
22	RISMAWATI	√	√	√
23	RIZKI AMBARWATI	√	√	√



24	ROSELINA NURUL.A.	√	√	√
25	SETYO DWI.W.	√	√	√
26	SITI AISYAH.R.	√	√	√
27	SRI WIDIANINGSIH	√	√	√
28	SURATINAH	√	√	√
29	TRI RAHAYU	√	√	√
30	VINA VARADILA	√	√	√
31	VITTA SARI	√	√	√
32	WINDA KURNIAWATI	√	√	√

## 2. HASIL PENELITIAN

### DAFTAR HASIL NILAI TES SOAL ( KOGNITIF ) PRE- TEST DAN POST- TEST

TINGKAT : X TATA BUSANA 2  
KOMPETENSI KEAHLIAN : TATA BUSANA  
MATA PELAJARAN : DASAR DISAIN  
KKM : 67

No	NAMA SISWA	PRE- TEST	POST-TEST	KET.
1	AISA HIKMAWATI	80	90	
2	AKFILY SA'DAH	95	100	
3	DWI NUR. A. P	95	95	
4	DWI YULIANI	100	100	
5	EKA REGIANA	80	85	
6	ERI ASTUTI	95	95	
7	FAJRIA CHISHANI	80	85	
8	FENI SARIYATI	85	90	
9	FITRI PRIHATINIWATI	75	95	
10	GAYUH KURNIAWATI	80	90	
11	HANA CHAERUNISA	100	100	
12	IKA DEWI. W.	85	90	
13	IRMA WIDIASTUTI	100	100	
14	ISNINA NUR. R	95	95	
15	LUVITA ISMI	95	100	
16	MERRY SETYOWATI	85	90	
17	METTY OKTAVIANI	90	100	
18	NURISNAINI	80	85	

19	PENI SAFITRI	80	90	
20	RAHMAWATI	95	100	
21	RATNA FAUZIAH.S.	85	95	
22	RISMAWATI	100	100	
23	RIZKI AMBARWATI	75	80	
24	ROSELINA NURUL.A.	75	80	
25	SETYO DWI.W.	90	95	
26	SITI AISYAH.R.	80	85	
27	SRI WIDIANINGSIH	95	100	
28	SURATINAH	95	95	
29	TRI RAHAYU	90	95	
30	VINA VARADILA	90	90	
31	VITTA SARI	80	80	
32	WINDA KURNIAWATI	90	95	

#### TEKNIK PENILAIAN:

Setiap soal yang benar mendapatkan skor 5 dengan jumlah skor 20 butir soal, dengan total skor maksimal yang diperoleh 100, maka :

$$\text{Perolehan Skor} = \frac{\text{Skor jawaban benar}}{\text{Skor maksimal}}$$

**DAFTAR HASIL NILAI OBSERVASI PENILAIAN SIKAP SISWA  
PRE- TEST DAN POST- TEST**

NO	Nama Siswa	Pre-test					NILAI	Post-test					NILAI
		Tanggung Jawab	Kerja Sama	Keberanian Bertanya	Menghargai	Disiplin		Tanggung Jawab	Kerja Sama	Keberanian Bertanya	Menghargai	Disiplin	
1	AISA HIKMAWATI	4	3	3	2	3	75	3	3	4	2	3	75
2	AKFILY SA'IDAH	4	4	3	4	3	90	3	4	3	3	3	80
3	DWI NUR. A. P	4	4	3	3	4	90	4	4	3	4	4	95
4	DWI YULIANI	3	4	3	4	4	90	4	4	4	4	4	100
5	EKA REGIANA	3	4	3	4	4	90	4	3	4	4	4	95
6	ERI ASTUTI	3	3	3	4	4	85	3	3	4	3	4	85
7	FAJRIA CHISHANI	3	3	2	3	3	70	4	4	3	4	3	90
8	FENI SARIYATI	3	3	2	3	3	70	4	4	3	3	4	90
9	FITRI P.	4	4	3	4	4	95	4	4	4	4	4	100
10	GAYUH K.	3	2	3	3	2	65	3	4	3	4	4	90
11	HANA CHAERUNISA	4	4	1	3	4	80	4	4	2	4	4	90
12	IKA DEWI. W.	2	2	3	3	3	65	3	2	3	4	3	75
13	IRMA WIDIASTUTI	3	3	3	3	3	75	3	3	3	3	3	75
14	ISNINA NUR. R	4	4	3	4	3	90	4	4	3	4	3	90
15	LUVITA ISMI	3	2	2	3	4	70	3	3	4	3	3	80
16	MERRY SETYOWATI	4	4	2	3	3	80	4	3	4	4	3	90
17	METTY OKTAVIANI	4	4	3	4	4	95	4	3	4	4	4	95
18	NURISNAINI	4	4	4	3	4	95	4	4	3	4	4	95

19	PENI SAFITRI	4	4	2	3	4	85	4	4	2	4	4	90
20	RAHMAWATI	4	4	4	4	4	100	4	4	4	4	4	100
21	RATNA FAUZIAH.S.	3	3	2	3	4	75	4	3	2	4	4	85
22	RISMAWATI	3	3	3	3	3	75	3	3	3	3	3	75
23	RIZKI AMBARWATI	2	3	4	3	2	70	2	3	4	4	3	80
24	ROSELINA NURUL.A.	4	4	3	4	3	90	4	4	3	4	4	95
25	SETYO DWI.W.	4	4	3	4	3	90	4	3	4	4	3	90
26	SITI AISYAH.R.	3	3	3	3	3	75	3	4	3	3	3	80
27	SRI WIDIANINGSIH	4	4	3	2	4	85	3	3	4	4	4	90
28	SURATINAH	4	4	3	3	4	9	3	4	4	3	4	90
29	TRI RAHAYU	4	4	3	4	2	85	3	3	4	4	3	85
30	VINA VARADILA	4	4	4	2	3	85	4	4	3	4	3	90
31	VITTA SARI	4	3	3	3	3	80	4	3	4	3	4	90
32	WINDA K.	3	2	3	3	4	75	3	3	3	3	4	90

#### TEKNIK PENILAIAN:

$$\text{Perolehan Skor} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor Skor maksimal}} \times 100$$

**DAFTAR HASIL NILAI UNJUK KERJA SISWA DALAM PENERAPAN PRINSIP DISAIN  
PRE- TEST**

No.	Siswa	1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	N
1	AISA HIKMAWATI	3	3	1	3	1	2	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	43.13
2	AKFILY SA'IDAH	4	4	2	3	2	2	4	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	54.38
3	DWI NUR. A. P	4	4	2	2	1	2	4	1	3	2	2	3	1	2	2	1	1	3	2	2	61.25
4	DWI YULIANI	3	3	2	2	2	2	4	1	3	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	49.38
5	EKA REGIANA	4	4	3	3	2	3	1	2	2	3	2	3	1	1	1	1	2	2	3	3	67.38
6	ERI ASTUTI	4	4	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	3	45.00
7	FAJRIA CHISHANI	3	3	1	2	1	2	1	1	2	1	1	3	1	1	1	1	1	1	3	2	42.50
8	FENI SARIYATI	3	2	2	3	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	45.50
9	FITRI PRIHATINIWATI	3	2	2	3	3	2	3	1	4	2	3	3	2	2	1	1	1	4	2	3	61.38
10	GAYUH KURNIAWATI	4	4	2	3	1	1	4	2	2	3	3	2	1	1	2	2	1	2	1	1	61.25
11	HANA CHAERUNISA	4	4	1	3	1	2	1	1	3	2	3	2	1	1	1	1	1	3	2	3	57.00
12	IKA DEWI. W.	4	3	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	49.38
13	IRMA WIDIASTUTI	2	2	2	2	1	2	2	2	3	3	3	2	1	1	1	1	1	2	3	3	49.38

14	ISNINA NUR. R	4	4	2	3	2	1	3	1	3	1	3	2	2	1	1	1	1	2	1	2	57.75
15	LUVITA ISMI	4	3	1	3	1	2	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	3	48.88
16	MERRY SETYOWATI	3	3	3	3	2	1	1	2	2	2	2	3	1	2	1	1	1	2	3	2	58.75
17	METTY OKTAVIANI	4	4	2	3	1	2	4	1	3	2	3	2	1	1	1	1	1	3	2	3	62.63
18	NURISNAINI	3	2	2	3	2	2	3	1	1	1	1	3	2	2	3	2	1	3	1	2	55.63
19	PENI SAFITRI	4	3	1	3	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	42.50
20	RAHMAWATI	4	3	2	4	2	2	4	1	3	1	3	3	1	1	1	1	1	3	3	3	63.38
21	RATNA FAUZIAH.S.	4	4	3	1	2	2	4	2	2	3	2	3	1	1	1	1	1	4	4	3	68.63
22	RISMAWATI	4	4	1	1	2	2	1	2	3	3	3	3	2	2	1	1	1	2	2	3	55.63
23	RIZKI AMBARWATI	4	3	3	3	1	2	3	2	3	2	2	2	1	2	1	1	1	3	1	2	62.50
24	ROSELINA NURUL.A.	4	3	2	1	2	2	1	1	2	1	2	3	1	2	2	2	1	1	2	2	48.88
25	SETYO DWI.W.	4	3	2	1	2	1	2	2	3	3	3	3	2	1	1	1	1	2	2	3	56.25
26	SITI AISYAH.R.	4	3	2	2	3	1	2	2	3	1	2	3	1	1	1	1	1	1	2	2	50.75
27	SRI WIDIANINGSIH	4	4	2	3	1	1	4	1	2	2	2	1	4	1	3	1	1	4	2	2	66.88
28	SURATINAH	4	4	1	3	1	2	4	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	2	2	2	53.63
29	TRI RAHAYU	4	4	1	3	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	46.25

30	VINA VARADILA	4	4	2	1	2	2	3	2	3	1	2	2	1	1	1	1	2	1	2	2	50.75
31	VITTA SARI	3	2	2	2	1	1	2	1	2	1	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	44.50
32	WINDA KURNIAWATI	3	3	3	1	3	2	3	1	2	1	1	3	1	1	1	2	2	1	2	3	51.25



# **DAFTAR HASIL NILAI UNJUK KERJA SISWA DALAM PENERAPAN PRINSIP DISAIN**

## **POST- TEST**

No.	Siswa	1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	N
1	AISA HIKMAWATI	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	1	3	4	4	2	4	2	3	91.25
2	AKFILY SA'IDAH	4	4	3	4	3	2	4	2	2	3	2	2	1	1	3	2	1	4	3	4	77.38
3	DWI NUR. A. P	4	4	3	4	2	2	3	1	3	3	2	4	1	2	4	1	2	4	2	4	78.63
4	DWI YULIANI	4	3	4	4	3	2	3	2	4	3	3	4	1	3	4	3	3	3	4	3	82.50
5	EKA REGIANA	4	4	4	4	3	2	4	2	3	4	2	2	2	2	3	2	2	3	4	4	83.50
6	ERI ASTUTI	4	4	4	3	2	3	2	2	3	3	2	3	1	1	3	1	2	3	3	3	75.50
7	FAJRIA CHISHANI	4	4	3	4	3	1	4	1	3	2	3	3	2	2	3	1	1	3	3	3	74.50
8	FENI SARIYATI	4	3	4	3	3	2	4	2	3	2	3	3	2	3	3	1	2	3	3	3	75.75
9	FITRI PRIHATINIWATI	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	1	3	4	2	3	4	3	3	84.50
10	GAYUH KURNIAWATI	4	4	3	3	2	2	3	2	3	3	2	4	1	1	3	1	2	4	2	3	74.88
11	HANA CHAERUNISA	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	2	3	2	3	4	3	2	4	4	4	89.88
12	IKA DEWI. W.	4	4	4	3	3	2	3	2	4	3	3	3	1	3	3	2	2	3	3	3	78.75
13	IRMA WIDIASTUTI	4	3	4	4	3	2	2	2	4	2	2	4	1	4	2	3	3	3	3	3	78.13

14	ISNINA NUR. R	4	4	4	4	3	2	3	2	4	3	4	3	1	2	4	1	1	4	3	3	83.25
15	LUVITA ISMI	3	4	4	4	3	2	4	2	4	3	2	4	1	3	4	2	2	4	2	3	82.38
16	MERRY SETYOWATI	4	4	4	4	4	2	4	3	4	3	4	4	1	2	4	3	3	4	4	3	89.50
17	METTY OKTAVIANI	4	4	3	3	3	2	4	2	4	3	2	4	1	1	2	1	2	3	3	4	74.25
18	NURISNAINI	4	3	3	4	2	1	2	1	2	2	3	1	4	2	2	1	2	3	4	4	71.38
19	PENI SAFITRI	4	4	2	3	2	2	2	1	2	2	1	2	1	1	3	1	2	2	2	3	59.88
20	RAHMAWATI	4	3	3	4	3	1	4	2	3	2	3	3	1	3	3	1	2	3	3	4	73.25
21	RATNA FAUZIAH.S.	4	4	4	4	3	3	4	2	4	3	4	4	1	3	2	2	3	4	3	4	87.63
22	RISMAWATI	4	4	4	4	3	3	4	2	4	3	2	4	1	3	4	3	2	4	3	4	87.38
23	RIZKI AMBARWATI	3	4	2	4	2	1	3	1	2	2	2	1	4	1	2	1	2	2	2	4	63.13
24	ROSELINA NURUL.A.	4	3	4	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	1	2	4	4	3	77.38
25	SETYO DWI.W.	4	4	3	3	2	1	1	2	2	3	2	1	4	1	3	1	2	4	4	4	74.88
26	SITI AISYAH.R.	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	1	2	3	2	1	4	3	4	86.25
27	SRI WIDIANINGSIH	4	4	3	3	3	2	3	2	4	3	3	4	1	1	4	3	1	4	4	4	79.38
28	SURATINAH	4	4	4	3	4	2	4	1	4	3	3	4	1	3	4	1	1	4	3	2	81.88
29	TRI RAHAYU	4	4	3	4	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	4	1	2	3	2	3	71.75

30	VINA VARADILA	4	4	2	4	3	2	4	2	3	2	2	3	1	1	3	1	2	3	3	4	70.63
31	VITTA SARI	3	3	2	4	2	2	1	1	3	2	3	2	2	1	3	1	2	3	2	3	62.00
32	WINDA KURNIAWATI	4	4	4	4	4	3	4	2	4	3	3	4	1	3	4	2	2	4	4	3	88.13

#### TEKNIK PENILAIAN PSIKOMOTOR:

$$\text{Persiapan} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 10\% =$$

$$\text{Pelaksanaan} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 35\% =$$

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 55\% =$$

= Jumlah Skor Psikomotor

**DISTRIBUSI FREKUENSI DATA SEBELUM DAN SESUDAH MENGAMATI  
KOSTUM PADA FILM *THE SECRET OF MOONACRE*  
MENGUNAKAN SPSS 16.**

**Frequencies**

**Statistics**

	KOGNITIF_ PRETEST	AFEKTIF_ PRETEST	PSIKOMO TORIK_ PRETEST	NILAI_AKHIR_ PRETEST
N Valid	32	32	32	32
Mean	87,9688	82,1875	54,1353	67,1000
Median	90,0000	85,0000	54,0050	67,2000
Mode	80,00 <sup>a</sup>	90,00	49,38	68,80 <sup>a</sup>
Std. Deviation	8,11802	9,58304	7,70488	5,73551
Range	25,00	35,00	26,13	20,60
Minimum	75,00	65,00	42,50	56,50
Maximum	100,00	100,00	68,63	77,10
Sum	2815,00	2630,00	1732,33	2147,20

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

**Statistics**

	KOGNITIF_ POSTEST	AFEKTIF_ POSTEST	PSIKOMO TORIK_ POSTEST	NILAI_AKHIR_ POSTEST
N Valid	32	32	32	32
Mean	92,6563	87,8125	78,4344	83,6316
Median	95,0000	90,0000	78,3500	84,4050
Mode	95,00 <sup>a</sup>	90,00	74,90 <sup>a</sup>	86,63
Std. Deviation	6,47382	7,50672	7,98376	5,72683
Range	20,00	25,00	31,40	23,05
Minimum	80,00	75,00	59,90	69,88
Maximum	100,00	100,00	91,30	92,93
Sum	2965,00	2810,00	2509,90	2676,21

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

**KOGNITIF\_PRETEST**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tuntas	32	100,0	100,0	100,0

**AFEKTIF\_PRETEST**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tuntas	30	93,8	93,8	93,8
Belum Tuntas	2	6,3	6,3	100,0
Total	32	100,0	100,0	

**PSIKOMOTORIK\_PRETEST**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tuntas	2	6,3	6,3	6,3
Belum Tuntas	30	93,8	93,8	100,0
Total	32	100,0	100,0	

**NILAI\_AKHIR\_PRETEST**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tuntas	18	56,3	56,3	56,3
Belum Tuntas	14	43,8	43,8	100,0
Total	32	100,0	100,0	

**KOGNITIF\_POSTEST**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tuntas	32	100,0	100,0	100,0

**AFEKTIF\_POSTEST**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tuntas	32	100,0	100,0	100,0

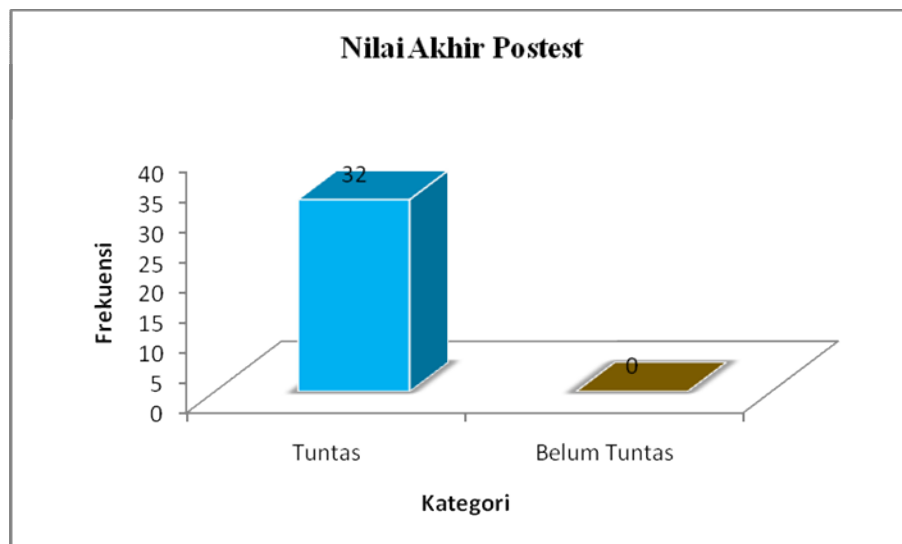
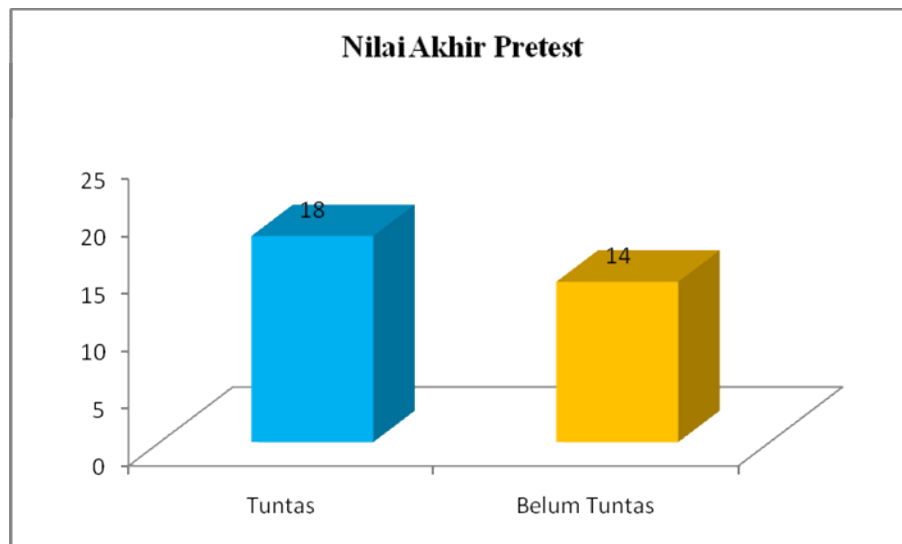
**PSIKOMOTORIK\_POSTEST**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tuntas	29	90,6	90,6	90,6
	Belum Tuntas	3	9,4	9,4	100,0
	Total	32	100,0	100,0	

**NILAI\_AKHIR\_POSTEST**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tuntas	32	100,0	100,0	100,0

## DIAGRAM KATEGORISASI DATA



## UJI NORMALITAS DATA PENELITIAN

### NPar Tests

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		KOGNITIF_ PRETEST	AFEKTIF_ PRETEST	PSIKOMO TORIK_ PRETEST	NILAI_AKHIR_ PRETEST
N		32	32	32	32
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	87,9688	82,1875	54,1353	67,1000
	Std. Deviation	8,11802	9,58304	7,70488	5,73551
Most Extreme Differences	Absolute	,182	,168	,115	,080
	Positive	,181	,148	,115	,063
	Negative	-,182	-,168	-,103	-,080
Kolmogorov-Smirnov Z		1,028	,948	,649	,452
Asymp. Sig. (2-tailed)		,241	,330	,794	,987

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		KOGNITIF_ POSTEST	AFEKTIF_ POSTEST	PSIKOMO TORIK_ POSTEST	NILAI_AKHIR_ POSTEST
N		32	32	32	32
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	92,6563	87,8125	78,4344	83,6316
	Std. Deviation	6,47382	7,50672	7,98376	5,72683
Most Extreme Differences	Absolute	,204	,240	,084	,116
	Positive	,128	,135	,066	,104
	Negative	-,204	-,240	-,084	-,116
Kolmogorov-Smirnov Z		1,153	1,356	,473	,656
Asymp. Sig. (2-tailed)		,140	,051	,979	,783

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.



## UJI HOMOGENITAS VARIAN SAMPEL PENELITIAN

### Oneway

Test of Homogeneity of Variances

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
KOGNITIF	3,851	1	62	,054
AFEKTIF	3,843	1	62	,054
PSIKOMOTORIK	,064	1	62	,801
NILAI_AKHIR	,064	1	62	,800

# **UJI- T PADA DATA *PRETEST* DAN *POSTTEST* PENELITIAN**

## **HASIL UJI *PAIRED T TEST* (KOGNITIF)**

### **T-Test**

**Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	KOGNITIF_PRETEST	87,9688	32	8,11802	1,43508
	KOGNITIF_POSTEST	92,6563	32	6,47382	1,14442

**Paired Samples Correlations**

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	KOGNITIF_PRETEST & KOGNITIF_POSTEST	32	,843	,000

**Paired Samples Test**

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	KOGNITIF_PRETEST - KOGNITIF_POSTEST	-4,68750	4,38794	,77569	-6,26952	-3,10548	-6,043	31	,000

## HASIL UJI *PAIRED T TEST* (AFEKTIF)

### T-Test

**Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	AFEKTIF_PRETEST	82,1875	32	9,58304	1,69406
	AFEKTIF_POSTEST	87,8125	32	7,50672	1,32701

**Paired Samples Correlations**

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	AFEKTIF_PRETEST & AFEKTIF_POSTEST	32	,685	,000

**Paired Samples Test**

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	AFEKTIF_PRETEST - AFEKTIF_POSTEST	-5,62500	7,04250	1,24495	-8,16409	-3,08591	-4,518	31	,000

### HASIL UJI *PAIRED T TEST* (PSIKOMOTORIK)

#### T-Test

**Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PSIKOMOTORIK_PRETEST	54,1353	32	7,70488	1,36204
	PSIKOMOTORIK_POSTEST	78,4344	32	7,98376	1,41134

**Paired Samples Correlations**

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PSIKOMOTORIK_PRETEST & PSIKOMOTORIK_POSTEST	32	,227	,211

**Paired Samples Test**

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	PSIKOMOTORIK_PRETEST - PSIKOMOTORIK_POSTEST	-24,29906	9,75400	1,72428	-27,81575	-20,78237	-14,092	31	,000

### HASIL UJI *PAIRED T TEST* (NILAI AKHIR)

#### T-Test

##### Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	NILAI_AKHIR_PRETEST	67,1000	32	5,73551	1,01391
	NILAI_AKHIR_POSTEST	83,6316	32	5,72683	1,01237

##### Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	NILAI_AKHIR_PRETEST & NILAI_AKHIR_POSTEST	32	,476	,006

##### Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	NILAI_AKHIR_PRETEST - NILAI_AKHIR_POSTEST	-16,53156	5,86836	1,03739	-18,64733	-14,41579	-15,936	31	,000

**TEKNIK MENGHITUNG DISTRIBUSI FREKUENSI  
SEBELUM MENGAMATI KOSTUM PADA FILM *THE SECRET OF  
MOONACRE* DENGAN RUMUS *STURGES***

Perhitungan Distribusi Frekuensi X Tata Busana 2 Sebelum Mengamati Kostum

Pada Film *The Secret of Moonacre*

**1. Penentuan banyaknya kelas interval**

Diketahui  $n=32$

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

$$K = 1 + 3,3 \log 32$$

$$K = 5,9 = 6$$

**2. Penentuan jangkauan**

Diketahui nilai min= 56,5, dan nilai max= 77,1

$$R = \text{nilai max} - \text{nilai min}$$

$$R = 77,1 - 56,5 = 20,63$$

**3. Penentuan lebar kelas interval**

$$I = R/K$$

$$I = 20,63 / 6 = 3,43 = 3$$

**Tabel 1. Distribusi Nilai Kompetensi Siswa Kelas X Tata Busana 2  
Sebelum Mengamati film *The Secret of Moonacre***

No.	Interval			F	Percent (%)
1	100,0	-	104,0	4	12,5%
2	95,0	-	99,0	8	25,0%
3	90,0	-	94,0	5	15,6%
4	85,0	-	89,0	4	12,5%
5	80,0	-	84,0	8	25,0%
6	75,0	-	79,0	3	9,4%
Jumlah				32	100,0%

**TEKNIK MENGHITUNG DISTRIBUSI FREKUENSI  
SETELAH MENGAMATI KOSTUM PADA FILM *THE SECRET OF MOONACRE*  
DENGAN RUMUS *STURGES***

Perhitungan Distribusi Frekuensi X Tata Busana 2 Setelah Mengamati Kostum  
pada Film *The Secret of Moonacre*

**1. Penentuan banyaknya kelas interval**

Diketahui  $n=32$

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

$$K = 1 + 3,3 \log 32$$

$$K = 5,9 = 6$$

**2. Penentuan jangkauan**

Diketahui nilai min= 69,9 , dan nilai max= 92,9

$$R = \text{nilai max} - \text{nilai min}$$

$$R = 92,9 - 69,9 = 23,05$$

**3. Penentuan lebar kelas interval**

$$I = R/K$$

$$I = 23,05/6 = 3,8 = 3$$

**Tabel 2. Distribusi Nilai Kompetensi Siswa Kelas X Tata Busana 2  
Setelah Mengamati Kostum pada Film *The Secret of Moonacre***

No.	Interval			F	Percent (%)
1	89,9	-	92,9	8	25,0%
2	85,9	-	88,9	7	21,9%
3	81,9	-	84,9	9	28,1%
4	77,9	-	80,9	5	15,6%
5	73,9	-	76,9	0	0,0%
6	69,9	-	72,9	3	9,4%
<b>Jumlah</b>				32	100,0%



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
**FAKULTAS TEKNIK**

Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta, 55281

Telp. (0274) 586168 psw. 276,289,292 (0274) 586734 Fax. (0274) 586734

website : <http://ft.uny.ac.id> e-mail: [ft@uny.ac.id](mailto:ft@uny.ac.id) ; [teknik@uny.ac.id](mailto:teknik@uny.ac.id)



Certificate No. QSC 00592

Nomor : 0309/H34/PL/2015

18 Februari 2015

Lamp. : -

Hal : Ijin Penelitian

Yth.

- 1 . Gubernur DIY c.q. Ka. Badan Kesatuan Bangsa dan Perlindungan Masyarakat (Kesbanglinmas) DIY
- 2 . Gubernur Provinsi Jawa Tengah c.q. Ka. Bappeda Provinsi Jawa Tengah
- 3 . Bupati Kabupaten Purworejo c.q. Kepala Badan Pelayanan Terpadu Kabupaten Purworejo
- 4 . Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda , dan Olahraga Provinsi Jawa Tengah
- 5 . Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda , dan Olahraga Kabupaten Purworejo
- 6 . Kepala SMK Negeri 3 Purworejo

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi kami mohon dengan hormat bantuan Saudara memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian dengan judul Pengaruh Kostum pada Film The Secret of Moonacre Terhadap Pencapaian Kompetensi Penerapan Prinsip Disain Siswa Kelas X di SMK N 3 Purworejo, bagi mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta tersebut di bawah ini:

No.	Nama	NIM	Jurusan	Lokasi
1	Feby Erika Ginting	11513241030	Pend. Teknik Busana - S1	SMK Negeri 3 Purworejo

Dosen Pembimbing/Dosen Pengampu :

Nama : Sri Widarwati, M.Pd.

NIP : 19610622 198702 2 001

Adapun pelaksanaan penelitian dilakukan mulai Bulan Maret 2015 s/d selesai.

Demikian permohonan ini, atas bantuan dan kerjasama yang baik selama ini, kami mengucapkan terima kasih.



Wakil Dekan I

Dr. Sunaryo Soenarto

NIP. 19580630 198601 1 001

Tembusan :  
Ketua Jurusan





PEMERINTAH KABUPATEN PURWOREJO  
DINAS PENDIDIKAN  
KEBUDAYAAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA  
**SMK NEGERI 3 PURWOREJO**

Jl. Kartini No. 5 Purworejo 54113  
Telp. (0275) 321268, Fax. (0275) 325 340



FS 587709  
ISO 9001:2008

**Surat Keterangan**  
**No. 849/ 157/2015**

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMK Negeri 3 Purworejo menerangkan bahwa :

Nama : **FEBY ERIKA GINTING**  
NIM : 11513241030  
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana  
Fakultas : Teknik  
Asal Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Adalah benar-benar telah melaksanakan penelitian dalam rangka menyusun Tugas Akhir/ Skripsi dengan judul “ PENGARUH MENGAMATI KOSTUM PADA FILM THE SECRET OF MOONACRE TERHADAP PENCAPAIAN KOMPETENSI PENERAPAN PRINSIP DISAIN SISWA KELAS X DI SMK NEGERI 3 PURWOREJO” dari bulan Maret sampai dengan bulan April 2015.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Kepala SMK N 3 Purworejo

**Drs. Sungkono**

Pembina

NIP. 195907041979111002



**PEMERINTAH KABUPATEN PURWOREJO**  
**KANTOR PENANAMAN MODAL DAN PERIZINAN TERPADU**

Jl. Urip Sumoharjo No. 6 Purworejo Kode Pos 54111  
Telp. (0275) 325202 Fax. (0275) 325202 Email : kpmpt@purworejokab.go.id

**IZIN RISET / SURVEY / PKL**

**NOMOR : 072/247/2015**

- I. Dasar : Peraturan Daerah Kabupaten Purworejo Nomor 14 Tahun 2008 tentang Organisasi dan Tata Kerja Perangkat Daerah Kabupaten Purworejo (Lembaran Daerah Kabupaten Purworejo Tahun 2008 Nomor 11 ).
- II. Menunjuk : Surat izin penelitian dari UNY No.1037/H34/PL/2015 tanggal 29 April 2015
- III. Bupati Purworejo memberi Izin untuk melaksanakan Riset/ Survey/ PKL dalam Wilayah Kabupaten Purworejo kepada :

- |                                 |  |
|---------------------------------|--|
| ❖ Nama                          | : Feby Erika Ginting   |
| ❖ Pekerjaan                     | : Mahasiswa  |
| ❖ NIM/NIP/KTP/ dll.             | : 11513241030  |
| ❖ Instansi / Univ/ Perg. Tinggi | : Universitas Negeri Yogyakarta  |
| ❖ Jurusan                       | : PTBB   |
| ❖ Program Studi                 | : Pendidikan Teknik Busana   |
| ❖ Alamat                        | : Baloi Indah Rt.02/05 Kec.Lubuk Baja Kota Batam   |
| ❖ No. Telp.                     | : 085668414148   |
| ❖ Penanggung Jawab              | : Sri Widarwati, M.Pd  |
| ❖ Maksud / Tujuan               | : Penelitian   |
| ❖ Judul                         | : Pengaruh kostum pada film the secret of moonacre terhadap pencapaian kompetensi penerapan prinsip disain siswa kelas X di SMK N3 Purworejo |
| ❖ Lokasi                        | : SMK N 3 Purworejo  |
| ❖ Lama Penelitian               | : 1 bulan  |
| ❖ Jumlah Peserta                | :  |

Dengan ketentuan - ketentuan sebagai berikut :

- Pelaksanaan tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu stabilitas daerah.
- Sebelum langsung kepada responden maka terlebih dahulu melapor kepada :
  - Kepala Kantor Kesbangpol Kabupaten Purworejo
  - Kepala Pemerintahan setempat ( Camat, Kades / Lurah )
- Sesudah selesai mengadakan Penelitian supaya melaporkan hasilnya Kepada Yth. Bupati Purworejo Cq. Kepala KPMPT, dengan tembusan BAPPEDA Kab. Purworejo

**Surat Ijin ini berlaku tanggal 30 April 2015 sampai dengan tanggal 30 Mei 2015.**


Tembusan , dikirim kepada Yth :

- Ka. Bappeda Kab. Purworejo;
- Ka. Kantor Kesbangpol Kab. Purworejo;
- Ka. Dindikbudpora Kab.Purworejo;
- Ka. SMK N3 Purworejo;
- Wakil Dekan I Fak.Teknik UNY

Dikeluarkan : Purworejo  
Pada Tanggal : 30 April 2015

**a.n. BUPATI PURWOREJO**  
KEPALA KANTOR

PENANAMAN MODAL DAN PERIZINAN TERPADU  
KABUPATEN PURWOREJO

  
**TJATUR PRIYO UTOMO, S.Sos**  
Pembina Tk. I

**1. DOKUMENTASI HASIL DISAIN SISWA SEBELUM DAN SESUDAH  
MENGAMATI KOSTUM PADA FILM *The Secret of Moonacre***



Sebelum mengamati kostum film *The Secret of*



Setelah mengamati kostum film *The Secret of*

Gambar 1. Hasil Sebelum dan Sesudah Mengamati Kostum pada Film  
Foto : Eka Regiana





Sebelum mengamati kostum film *The Secret of*



Setelah mengamati kostum film *The Secret of*

Gambar 2. Hasil Sebelum dan Sesudah Mengamati Kostum pada Film  
Foto : Aisa Hikmawati



Sebelum mengamati kostum film *The Secret of*



Setelah mengamati kostum film *The Secret of*

Gambar 3. Hasil Sebelum dan Sesudah Mengamati Kostum pada Film  
Foto: Ika Dewi W.





Sebelum mengamati kostum film *The Secret of*



Setelah mengamati kostum film *The Secret of*

Gambar 4. Hasil Sebelum dan Sesudah Mengamati Kostum pada Film  
Foto : Mery Setiyowwati



Sebelum mengamati kostum film *The Secret of*



Setelah mengamati kostum film *The Secret of*

Gambar 5. Hasil Sebelum dan Sesudah Mengamati Kostum pada Film  
Foto : Hana Chaerunisa

## 2. DOKUMENTASI HASIL PENELITIAN KOMPETENSI PENERAPAN PRINSIP DISAIN BUSANA WANITA

### ( PEMBELAJARAN SEBELUM MENGAMATI KOSTUM FILM *THE SECRET OF MOONACRE* )

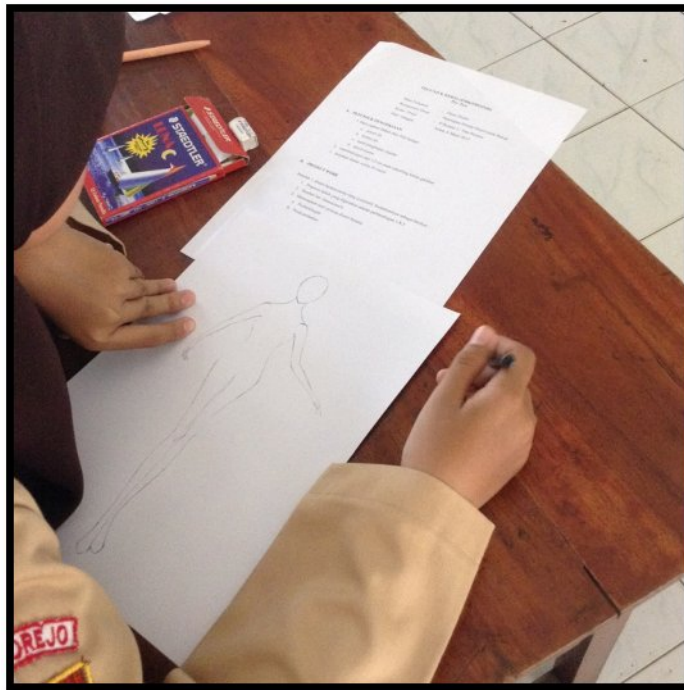


Gambar 1. Kegiatan pembelajaran sebelum mengamati kostum pada film, menggunakan *handout*  
Doc.: Fandy Muhammad



Gambar 2. Siswa melaksanakan tes kognitif *pre-test*  
Doc.: Feby Erika





Gambar 3. Salah Satu Siswa Sedang Mendisain pada Saar *Pre-test*  
Doc.: Feby Erika

**DOKUMENTASI HASIL PENELITIAN  
KOMPETENSI PENERAPAN PRINSIP DISAIN BUSANA WANITA**

**(Pembelajaran Setelah Mengamati Kostum pada Film)**



Gambar 4. Siswa Sedang Menonton Film *The Secret of Moonacre*  
Doc.: Fandy Muhammad



Gambar 5. Tampak Siswa Hikmat dalam Mengamati Kostum pada Film *The Secret of Moonacre*  
Doc.: Feby Erika



Gambar 6. Siswasedang mendisain sesuai dengan pengamatannya pada Kostum Film *The Secret of Moonacre*  
Doc.: Feby Erika



Gambar 7. Foto Bersama dengan Dua Siswa yang mendapatkan penghargaan *Best Design*  
Doc.: Fandy